L'EDIZIONE ITALIANA DI EDGE

N°026 - AGOSTO € 6,00

# GAME PRO

NINTENDO | SONY | MICROS | COIN-OP | RETRO | ONLINE

**PES 10**
GAME PRO SCENDE IN CAMPO CON LA PRIMA PROVA ITALIANA DEL GIOCO!

**NO MORE HEROES 2**
SUDA51 PARLA IN ESCLUSIVA DEL SUO NUOVO TITOLO SHOCK PER WII

## TEKKEN 6

LO ABBIAMO PROVATO IN ANTEPRIMA!

**GAMES CONVENTION ONLINE**
SIAMO STATI A LIPSIA: ECCO IL FUTURO DEL GIOCO ONLINE

©2009 Microsoft Corporation. Tutti i diritti riservati. Bungie, il logo Bungie, Bungie.net e il logo Bungie.net sono marchi registrati di Bungie LLC e sono utilizzati previa concessione.

Jump in.

XBOX 360

# Ritorno alle origini?

Uno degli elementi di maggior fascino di **Game Pro** è che è una fucina di idee, informazioni e tendenze, che sono una vera manna per chi deve scrivere degli editoriali ogni mese come me e Marco. Gli stimoli non mancano e quindi si potrebbe ricadere nella tentazione di commentare l'indice, essendo molti gli articoli capaci di accendere fulminanti ispirazioni. Meglio allora parlare delle idee e questa volta mi vorrei soffermare su una tendenza che, così come accaduto il mese scorso, è balzata ai miei occhi rileggendo gli impaginati...

Oggetto dell'editoriale saranno i DLC, i contenuti scaricabili che ormai sono la nuova frontiera del business nel nostro settore. Il quale rimane ancora molto legato al tradizionale scatolato, ma comincia a guardare con maggiore interesse a un sistema che dimostra guadagni sempre crescenti e che finora ha fatto del numero di transazioni, più che della loro entità, il proprio punto di forza. Poiché ormai la torta è piuttosto invitante, più o meno tutti hanno dei DLC nei loro cataloghi. Come fare diversamente, d'altronde, quando Activision Blizzard ha da qualche mese superato i 20 milioni di dollari di fatturato vendendo 4 mappe per *Call of Duty: World at War* a 9,99 euro? Ed è notizia di qualche settimana fa che le tracce aggiuntive di *Rock Band* hanno superato i 40 milioni di download...

Di fronte a questi dati i publisher stanno provando ad alzare il tiro: non più solo contenuti aggiuntivi ma giochi completi, commercializzati unicamente via Internet. Il digital delivery è lì che incombe, come ci ricorda lo stesso Eugenio Antropoli nella sua column di questo mese, e i dati in costante ascesa devono avere ricordato ai publisher che i tempi sono maturi per qualcosa di nuovo. È il caso ad esempio di *Battlefield 1943*, che trovate recensito questo mese, disponibile solo in formato digitale e che dimostra come Electronic Arts da qualche tempo stia rinfrescando non solo la sua lineup ma anche la propria mentalità.

Tutto bene, dunque? Ci attende un futuro digitale dove grazie alla banda larga scaricheremo di tutto e di più? Non proprio. In un mio recente editoriale ho indicato alcuni dei problemi che tuttora ostacolano l'affermazione di un simile modello di business. Tra questi ho menzionato la carenza della banda larga in molte parti del mondo; le memorie fisse delle nostre console, che non sono state pensate nell'ottica dei DLC, considerazione avallata dal misero spazio degli hard disk di fronte alle dimensioni di alcuni prodotti; in ultimo i costi della banda, che non sono trascurabili sebbene 12 centesimi di euro al gigabyte possano apparire pochi.

Vi è poi una questione che definirei 'culturale': il gioco completo scaricabile digitalmente è finora un concetto legato nel nostro immaginario a produzioni caserecce o al massimo a prodotti 'indie', come ci ricorda questo mese Vincenzo Lettera introducendoci a *PixelJunk Shooter*. L'idea di un gioco completo vero e proprio distribuito digitalmente non è ancora radicata nei nostri immaginari, tant'è che la brillante new entry Caterina Caratozzolo, nel succitato pezzo su *Battlefield 1943*, si sente in dovere di precisare che "sono i titoli come *Battlefield 1943* a rassicurare gli animi dinnanzi alla prospettiva di un futuro interamente in DLC", definendo successivamente il gioco "una produzione ben più articolata, che ci si aspetterebbe magari di trovare sugli scaffali dei negozi piuttosto che in un file destinato al settore digital delivery".

Insomma, siamo agli albori di un cambiamento forse non epocale ma ugualmente importante, il cui cammino è irto di ostacoli, sebbene non insormontabili. Si potrebbe quasi chiudere qui questo editoriale, non fosse che il buon Bill Roper, nella sua intervista a pagina 18, ci offre una suggestione che lascia intuire che quello dei DLC è un fenomeno che potrebbe avere ripercussioni non solo a livello distributivo ma anche di sviluppo. Dice infatti: "Man mano che le famiglie statunitensi ed europee si doteranno sempre più di connessioni economiche e ad alta velocità (mentre parallelamente gli sviluppatori progetteranno giochi pensati per essere scaricati, di peso minore e ottimizzati nel sistema di patch), è molto probabile che la diffusione di questo metodo di distribuzione subirà un'impennata".

La frase su cui puntare i nostri riflettori è racchiusa in questo pensiero, ovvero che gli sviluppatori dovranno realizzare giochi pensati per essere scaricati. Il che non è da poco se si pensa che oggi, nel momento in cui si vogliono downloadare degli episodi aggiuntivi per alcuni dei prodotti più blasonati, si rischia di imbattersi in file di notevoli dimensioni anche per chi è dotato di banda larga. Se quindi in futuro l'industria videoludica vorrà spingere un pubblico più allargato verso qualcosa di più consistente di capitoli, mappe o tracce audio, i videogame dovranno essere rivisti nella loro architettura poiché quelli che vediamo oggi veicolati digitalmente sono prodotti pensati per essere venduti in negozio e messi quindi in Rete. *Forza MotorSport 3*, con due DVD installabili sull'hard disk della Xbox, ci ricorda in modo inoppugnabile che lo scenario videoludico attuale non può semplicemente essere messo in download.

Bill Roper ci dice allora che se si vuole tirare fuori il massimo dai DLC, si devono ripensare i videogiochi stessi, rispolverando quella parola ormai in disuso che è 'ottimizzazione'. Le costrizioni tecniche del mercato digitale, dunque, potrebbero riportare lo sviluppo agli albori, quando i programmatori cercavano di sfruttare al meglio ogni singolo byte. Da tanto tempo ciò non si è reso più necessario (supporti sempre più capienti, hardware sempre più potente), ma le attuali limitazioni della banda larga potrebbero spingere i publisher a tornare sui loro passi. Perché adesso ci sono in ballo milioni di dollari e, lo sappiamo, i soldi sono il vero motore dei cambiamenti. Almeno in ambito professionale...

Assisteremo quindi a un inaspettato ritorno alle origini? I giochi del domani torneranno ad abbracciare la filosofia di quelli di un tempo? Ognuno darà la propria risposta a questa suggestione, che mi piacerebbe discutessimo assieme nell'area di **Game Pro** su Games Village.

**Stefano Silvestri**

**BlazBlue: Calamity Trigger (PS3**
Aksys Games, Arc System Work

GAME PRO

N°26 - AGOSTO 2009
gamepro@sprea.it

Direttore Editoriale **Stefano Spagnolo**
Art Director **Silvia Taietti**

Coordinatore Editoriale
**Stefano Silvestri**

Realizzazione editoriale a cura di
**Marco Accordi Rickards**
**Idra Editing Srl**
Via Val Trompia 136 - 00141 Roma
Impaginazione e DTP **Alessandro Benedetti**

HANNO COLLABORATO
**Francesca Noto, Virginia Petrarca, Guglielmo De Gregori, Eliana Bentivegna, Vincenzo Lettera, Gianluca Verri, Maria Elisa Calvagna, Stefano Mancini, Andrea Peduzzi, Caterina Caratozzolo, Roberto Pulito, Eugenio Antropoli e Giovanna Vizzaccaro (proof reader)**

Sprea Editori ITALY

**Sprea Editori SpA**
Socio Unico Medi & Son S.r.l.
Via Torino, 51 – 20063 Cernusco S/N (MI)
Tel (+39) 02.92432.1 Fax (+39) 02.9262.63147
**editori@sprea.it - www.sprea.it**

CDA
**Luca Sprea** (Presidente)
**Stefano Spagnolo** (Vice Presidente)
**Mario Sprea**

ABBONAMENTI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
**abbonamenti.gamepro@sprea.it**
o ai fax inviati al numero **02.700537672**
www.gameproabbonamenti.it

ARRETRATI
Si risponde solo alle mail indirizzate a
**arretrati@sprea.it**
o ai fax inviati al numero **02.700537672**

Stampa: Grafica Veneta S.p.A. - Trebaseleghe (PD)
Carta: Valpaco Paper Supply Chain Optimizer
Distribuzione: M-Dis Distribuzione S.p.A. Milano

GAME PRO
Pubblicazione mensile registrata al
Tribunale di Milano il 07/05/2007, con il n. 284.
Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. in L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano
Una copia € 6,00

Direttore Responsabile
**Luca Sprea**

COPYRIGHT SPREA EDITORI S.P.A.
SOCIO UNICO MEDI & SON S.R.L.
La Sprea Editori è titolare esclusiva di tutti i diritti di pubblicazione e diffusione. L'utilizzo da parte di terzi di testi, fotografie e disegni, anche parziale, è vietato. L'Editore si dichiara pienamente disponibile a valutare - e se del caso regolare - le eventuali spettanze di terzi per la pubblicazione di immagini di cui non sia stato eventualmente possibile reperire la fonte

INFORMATIVA E CONSENSO IN MATERIA DI TRATTAMENTO DEI DATI PERSONALI (CODICE PRIVACY D.LGS. 196/03)
Nel vigore del D.Lgs 196/03 il Titolare del trattamento dei dati personali, ex art. 28 D.Lgs. 196/03, è Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. (di seguito anche "Sprea"), con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51. La stessa La informa che i Suoi dati, eventualmente da Lei trasmessi alla Sprea, verranno raccolti, trattati e conservati nel rispetto del decreto legislativo ora enunciato anche per attività connesse all'azienda. La avvisiamo, inoltre, che i Suoi dati potranno essere comunicati e/o trattati (sempre nel rispetto della legge), anche all'estero, da società e/o persone che prestano servizi in favore della Sprea. In ogni momento Lei potrà chiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei Suoi dati ovvero esercitare tutti i diritti previsti dagli artt. 7 e ss. del D.Lgs. 196/03 mediante comunicazione scritta alla Sprea e/o direttamente al personale incaricato preposto al trattamento dei dati. La lettura della presente informativa deve intendersi quale presa visione dell'Informativa ex art. 13 D.Lgs. 196/03 e l'invio dei Suoi dati personali alla Sprea varrà quale consenso espresso al trattamento dei dati personali secondo quanto sopra specificato.

L'invio di materiale (testi, fotografie, disegni, etc.) alla Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. deve intendersi quale espressa autorizzazione alla loro libera utilizzazione da parte di Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. per qualsiasi fine e a titolo gratuito, e comunque, a titolo di esempio, alla pubblicazione gratuita su qualsiasi supporto cartaceo e non, su qualsiasi pubblicazione (anche non della Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l.), in qualsiasi canale di vendita e Paese del mondo. Il materiale inviato alla redazione non sarà restituito.

# CONTENUTI

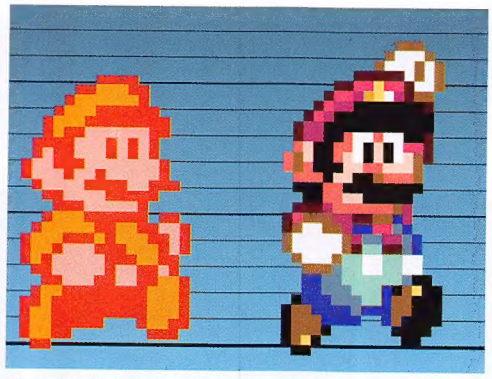
AGOSTO 2009

## Questo mese

**IL PUNK NON È MORTO** 050
Siamo andati a Tokyo, in Grasshopper, per toccare la beam katana di Suda 51 e parlare con lui di *No More Heroes 2*

**LA LINGUA DEI VIDEOGIOCHI** 056
Localizzare un videogioco è un lavoro complesso: abbiamo chiesto in cosa consiste a tutti i principali studios italiani

**MEMORIE DI UNO PSICONAUTA** 066
Campi scuola per bambini psionici, pirati, metallo pesante e investigatori scheletrici: Tim Schafer ci racconta la sua vita



**UN SALTO ALLA VOLTA, VERSO LE STELLE** 072
Mario, signore di innovazione e tradizione allo stesso tempo, torna in due nuovi episodi con filosofie diverse

**I FANTASTICI QUATTRO** 076
*Tekken 6* e non solo: parliamo con i producer dei titoli di punta della nuova stagione di Namco Bandai

## Tutti i mesi

006 **Start**
News, interviste, approfondimenti e altro

086 **Ronin**
Cultura pop giapponese e dintorni

087 **Indie Vault.it**
Teorie e riflessioni sull'underground videoludico

104 **Time Extend**
*Wonder Boy III: The Dragon's Trap*

108 **The Making of...**
*BioForge*

112 **Gli Editorialisti di Game Pro**
Riflessioni qualificate dall'Italia e dal mondo

116 **Borderline Cafè**
Ingresso vietato ai non giocatori

# CONTENUTI

CONTINUA

## Hype


COLIN MCRAE: DIRT 2

360, DS, PC, PS3, PSP, Wii 034

PES 2010

360, PC, PS3, Wii 036

HEAVY RAIN

PS3 038

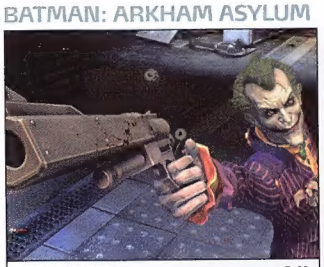
METROID: OTHER M

Wii 039

SIN AND PUNISHMENT 2

Wii 040

BATMAN: ARKHAM ASYLUM



360, PC, PS3 041

THE LAST GUARDIAN

PS3 042

GOD OF WAR III

PS3 043

AVATAR: THE GAME

360, PC, PS3 044

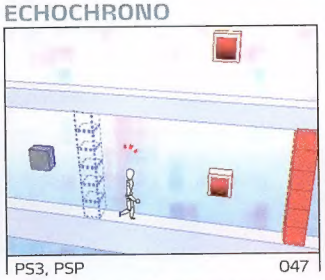
FORZA MOTORSPORT 3

360 045

RATCHET & CLANK: ACIT

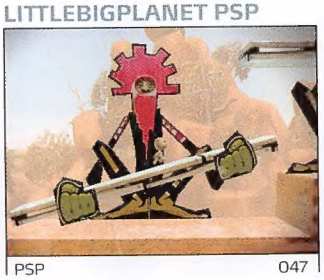
PS3 046

ECHOCHRONO



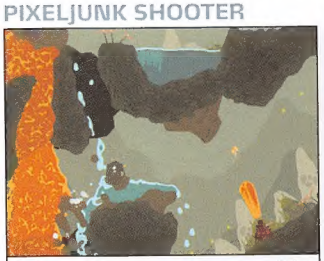
PS3, PSP 047

LITTLEBIGPLANET PSP



PSP 047

PIXELJUNK SHOOTER



PS3 048

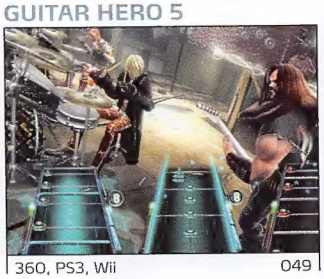
CAVE STORY

Wii 048

THE BEATLES: ROCK BAND

360, PS3, Wii 049

GUITAR HERO 5



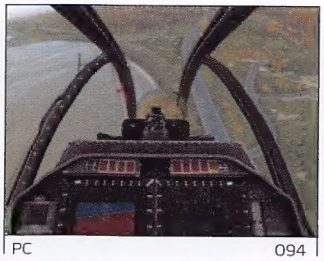
360, PS3, Wii 049

# Review

## MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

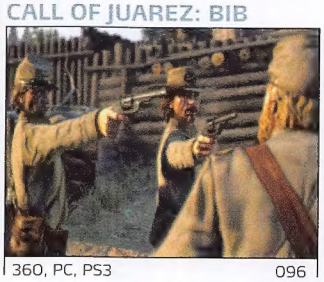
PSP 092

## ARMA II



PC 094

## CALL OF JUAREZ: BIB



360, PC, PS3 096

## BATTLEFIELD 1943: PACIFIC

360, PC, PS3 097

## THE CONDUIT

Wii 098

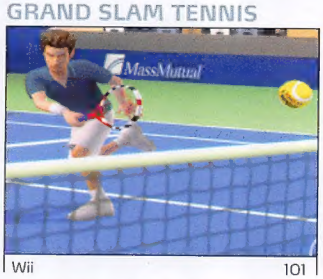
## FIGHT NIGHT ROUND 4

360, PS3 099

## SMT: DEVIL SURVIVOR

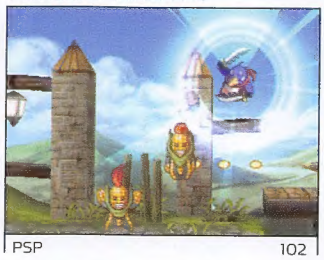
DS 100

## GRAND SLAM TENNIS



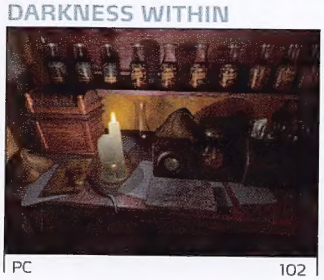

Wii 101

## PRINNY: CIRBTH?



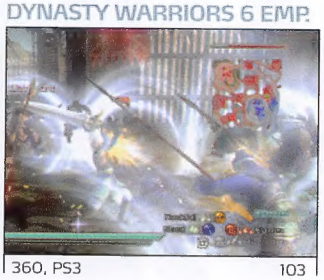
PSP 102

## DARKNESS WITHIN



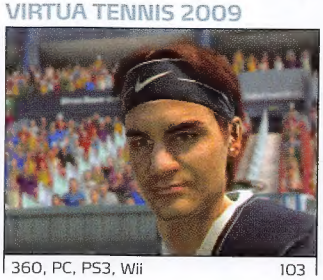
PC 102

## DYNASTY WARRIORS 6 EMP.



360, PS3 103

## VIRTUA TENNIS 2009



360, PC, PS3, Wii 103

# START

006 **Addio, Master Chief?**
Un'intervista congiunta con Lars Bakken di Bungie e Ryan Crosby di Microsoft sul perché *Halo 3: ODST* sarà diverso da tutti i passati episodi della serie

010 **La corda magica**
Chiediamo a Jani Kahrama il segreto del successo di Secret Exit su iPhone

012 **Licenza di uccidere**
Ian Stevens di Tigon ci parla di come spremere il massimo da un... motore (Vin) Diesel

014 **Rally alla memoria**
Codemasters paga il giusto omaggio al suo testimonial storico e tragicamente scomparso, Colin McRae

016 **IVDC: atto secondo**
Torna a ottobre l'Italian Videogame Developers Conference sullo sfondo della IULM

018 **Creatore di mondi**
Quattro chiacchiere con Bill Roper, direttore del design di Cryptic per *Champions Online*

020 **Lipsia va online**
La storica fiera cambia volto e diventa Games Convention Online: il nostro reportage completo

024 **Made in Italy**
Le news sull'industria italiana dei videogiochi

026 **Sete di conoscenza**
La tesi del terzo anno di virtual design dello IED non ha pagine, ma gameplay: tre studenti del gruppo ci raccontano il loro percorso

027 **Sogni di LucasArts**
Noah Falstein, pioniere delle avventure Lucas, arriverà in Italia il prossimo settembre

029 **Incoming**
Il radar per tenere d'occhio le uscite di rilievo

START

INTERVISTA

# Addio, Master Chief?

## Caratterizzazione dei personaggi e gioco di squadra: ecco i punti di forza di Halo 3: ODST, il primo gioco della serie principale senza il suo storico protagonista

Con all'attivo ben 25 milioni di pezzi venduti in tutto il mondo, la serie di *Halo* si colloca al primo posto tra i prodotti di intrattenimento di maggior successo degli ultimi anni. Il famoso sparatutto in prima persona, sviluppato dal team americano Bungie Software, ha raggiunto il suo apice nel 2007 con *Halo 3* (che sul numero 5 di **Game Pro** ha ottenuto un meritato 10 in sede di recensione) e ora si appresta a uno snodo narrativo e di giocabilità notevole: *Halo 3: ODST*, infatti, nuovo capitolo della serie in uscita il 22 settembre 2009, non ha più come protagonista Master Chief bensì un marine della ODST 'The Rookie'. *Halo 3: Truppe d'Assalto Orbitali* (così possiamo tradurre l'acronimo) si presenta così come un episodio piuttosto anomalo della serie, in cui gli sviluppatori, in team con i Microsoft Game Studios, hanno posto un accento maggiore sulla caratterizzazione fisica e psicologica dei personaggi e, soprattutto, sul lavoro di squadra in modalità cooperativa.

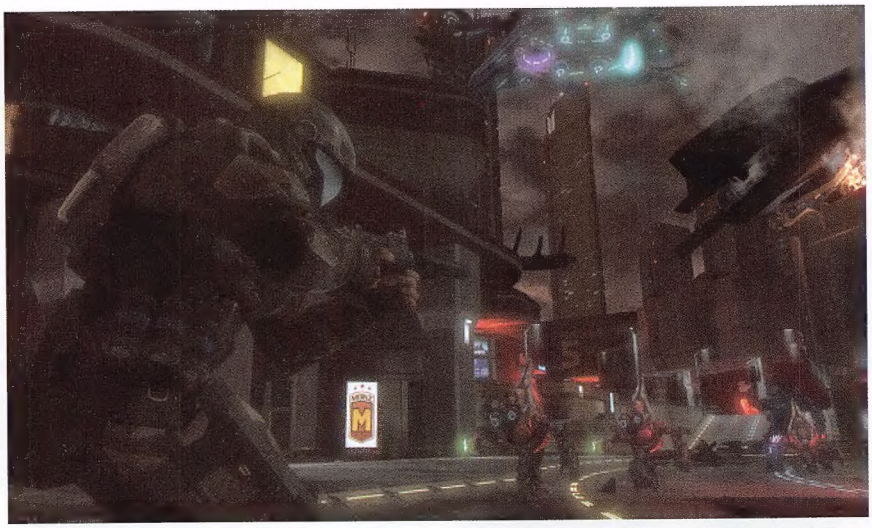
In occasione della presentazione del videogioco presso l'auditorium di Microsoft Italia, avvenuta lo scorso luglio, **Game Pro** ha potuto ammirare in anteprima alcune cut scene e demo iniziali di *ODST* e ascoltare direttamente dai realizzatori del gioco, da un lato Bungie Software con il senior designer **Lars Bakken** e dall'altro Microsoft Game Studios con il group product manager **Ryan Crosby**, le caratteristiche principali del nuovo capitolo dedicato all'universo di *Halo*. Come avevano fatto già all'E3, i due hanno spiegato l'incipit del gioco e le principali innovazioni nella serie: nei panni del marine soprannominato 'The Rookie' ci troveremo insieme ai compagni a lanciarci in missione sulla città di New Mombasa alla ricerca di possibili Covenant Patrol. Il lancio si trasformerà ben presto in una sequenza di improvvise esplosioni e grida concitate che farà precipitare 'The Rookie' con tutta la propria capsula; il marine si risveglierà solo sei ore dopo in una città desolata e minacciosa. Ad aiutarlo nella ricerca dei compagni saranno due strumenti, entrambi nuovi all'interno della serie: il visore notturno, che gli permetterà di muoversi più velocemente negli ambienti bui e avvistare nemici e altri oggetti con maggiore facilità, e la tecnica del flashback, che ci permetterà di ripercorrere gli eventi svoltisi nelle 6 ore trascorse dal rovinoso atterraggio, scoprendo che non in realtà non siamo rimasti incoscienti lungo tutto quell'arco di tempo. All'interno della città, oltre a scontrarsi con i Covenant Patrol, 'The Rookie' si accorgerà ben presto di non essere solo e della presenza di qualcuno che cerca costantemente di mettersi in contatto con lui, per esempio attraverso la linea telefonica...

Lars Bakken e Ryan Crosby, rispettivamente senior designer dei Bungie Studios e group product manager di Microsoft Game Studios

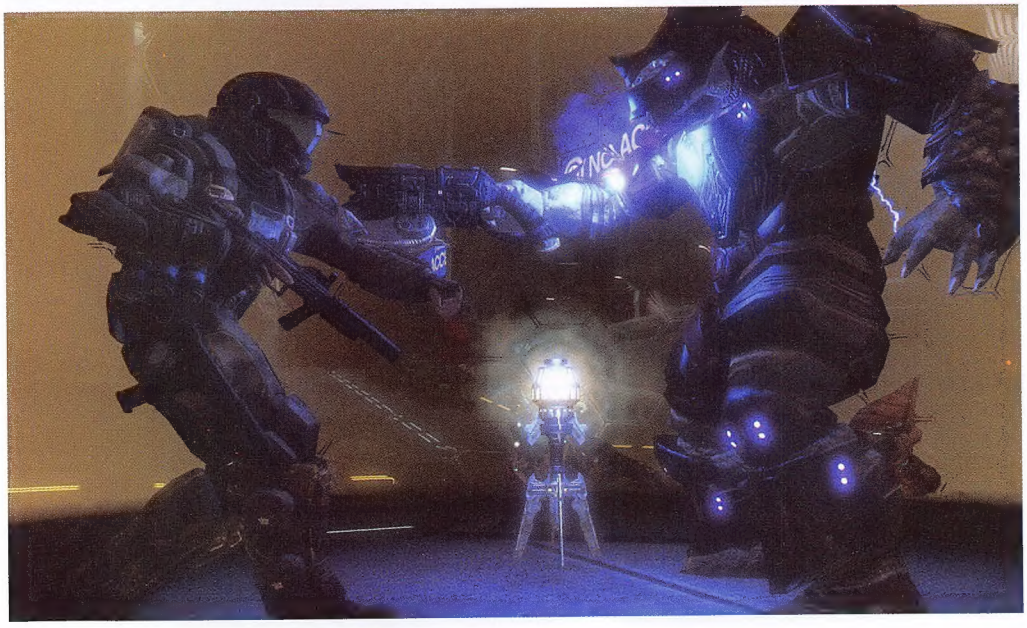
**"A un certo punto ci siamo resi conto che l'elemento chiave erano proprio le truppe d'assalto orbitali ODST e abbiamo deciso di inserirle nel titolo"**

Dove il single player si fa forte della misteriosa trama di *ODST*, una sorta di puzzle che il giocatore deve ricomporre per scoprire dove si trovano i propri compagni, la modalità Firefight punta molto di più sul gioco di squadra, con un segnalatore in alto a sinistra che indica il numero di vite a disposizione dell'intero gruppo (per un massimo di sette elementi), il numero dei componenti della squadra ancora in vita e la progressione dei giocatori lungo il percorso. Bungie e Microsoft ci hanno poi riservato ben due esclusive: da un lato, la presenza di una sezione Extra all'interno del menu principale e che per l'uscita del gioco conterrà l'opzione per l'accesso alla beta di *Halo: Reach*; dall'altro, un filmato e alcuni dialoghi di presentazione dei personaggi, che si conclude con

Alcuni giornalisti alle prese con la modalità Firefight di *Halo 3: ODST*. Purtroppo durante presentazione erano disponibili solo 10 minuti di gioco



In *Halo 3: ODST* avremo a disposizione due armi principali: il fucile e la pistola, che fa il suo grande ritorno nel gioco dopo *Halo: Combat Evolved*. Sarà comunque possibile utilizzare di volta in volta le armi sottratte ai Covenant sterminati



un bel primo piano sul volto scoperto di 'The Rookie'.

Insomma, *Halo 3: ODST* sembra riservare più di una sorpresa al proprio pubblico di fan. Lasciamo quindi che siano direttamente Bakken e Crosby a rispondere alle sue curiosità in merito a gameplay, novità e idee che sono state alla base della realizzazione dell'atteso titolo.

**Rispetto ai precedenti capitoli della serie di *Halo*, *Halo 3: ODST* presenta al giocatore un nuovo protagonista che mostra il proprio volto e un gameplay che è strettamente legato alla presenza di altri personaggi. Da dove è nata questa radicale idea di cambiamento?**

**Lars Bakken:** Con *Halo*, *Halo 2* e *Halo 3*, che avevano come protagonista assoluto Master Chief, abbiamo ottenuto un enorme successo. Ma *ODST* racconta una storia diversa, caratterizzata da un numero maggiore di personaggi che il giocatore impara pian piano a conoscere.

**Ryan Crosby:** Il giocatore seguirà il racconto principale nel ruolo di 'The Rookie', ma avrà in ogni momento la possibilità di cambiare prospettiva e impersonare uno dei membri della propria squadra. Nel complesso, *ODST* si presenta con una trama davvero misteriosa, che diventa chiara soltanto alla fine, ed è basato principalmente sul gioco di squadra, con tanto di elaborate strategie di gruppo durante gli scontri.

**Il titolo doveva inizialmente essere *Halo: Recon*. Come mai questo cambiamento in corsa?**

**RC:** Be', abbiamo deciso di adottare un titolo più in linea con il gioco via via che andava terminando la sua realizzazione. A un certo punto ci siamo resi conto che l'elemento chiave erano proprio le truppe d'assalto orbitali (Orbital Drop Shock Troopers in inglese) e abbiamo deciso di inserirle nel titolo.

Spesso le insegne luminose lungo le strade desolate di New Mombasa aiuteranno il giocatore a trovare la strada giusta da percorrere

**Quale sarà la durata del gioco?**

**LB:** Non è una domanda facile a cui rispondere, perché la modalità multiplayer rappresenta una componente importante e il giocatore si trova ad affrontare livelli di difficoltà continuamente differenti con l'obiettivo di aumentare sempre di più il proprio punteggio. Probabilmente alcuni trascorreranno poche ore con *Halo 3: ODST*, mentre altri ci passeranno su molto più tempo.

**RC:** È un fattore personale, che dipende da quanto il giocatore si sente 'esploratore'. Vi assicuro che è possibile trascorrere un'infinità di tempo ad esplorare New Mombasa!

**Ci sono elementi presenti nel gioco in modalità single player che possono essere lasciati indietro e ripresi in un secondo momento?**

**LB:** In modalità single player no. Quando ci si trova all'interno della città, si possono recuperare oggetti da terra o dalle pareti, ma non si ripresentano successivamente nel gioco. Nella modalità Firefight, invece, anche procedendo nel gioco è per esempio possibile ritrovare delle armi che noi abbiamo inserito appositamente all'interno delle mappe.

**Quali elementi innovativi si trovano in *Halo 3: ODST* rispetto ad *Halo 3*?**

**LB:** Come abbiamo detto prima, innanzi tutto il modo diverso di raccontare la storia. Poi le location sono senza dubbio differenti: quella che abbiamo visto durante la presentazione è la città di New Mombasa, attualmente il più vasto livello di gioco finora realizzato all'interno della serie. Abbiamo inserito anche altre mappe completamente nuove, quelle presenti in *Halo 3* e anche qualcuna tratta da *Halo 2* ma adattata con uno nuovo design. E non dimentichiamo l'implementazione dei flashback e della modalità cooperativa Firefight.

**All'interno della città di New Mombasa il giocatore dovrà svolgere delle missioni?**
**LB:** Non proprio. Si tratta di un ambiente desolato, popolato solo dai Covenant Patrol. Non ci saranno missioni vere e proprie, ma comunque accadranno delle cose che fanno procedere la storia e il giocatore si troverà davanti a certi ostacoli da evitare o da affrontare.

**Avete precedentemente parlato dei flashback: come funzionano e quanta parte della storia impegnano?**
**LB:** Nei panni del protagonista, attraverso la desolazione di New Mombasa, vi imbatterete in singoli oggetti, come per esempio un detonatore, che una volta toccati vi riporteranno con la mente indietro nel tempo. Si tratta di episodi più o meno lunghi: nella presentazione abbiamo visto Dutch e i suoi compagni alle prese con la distruzione di un ponte, ma si trattava di appena il 10 per cento del flashback!

**In base a quanto visto nella presentazione, sembra che il visore notturno sia praticamente indispensabile per procedere nel gioco. Non pensate che in questo modo nessuno giocherà mai *ODST* senza questo supporto?**
**LB:** Be', il visore è spesso indispensabile, ma vi sorprenderà sapere che ci sono giocatori che non lo useranno. È vero, senza di esso il livello di difficoltà può aumentare di parecchio, ma non c'è un legame diretto tra le due cose.

**Se nei romanzi lo spostamento del focus da Master Chief ad altri protagonisti può funzionare per via della loro natura di prodotti collaterali, nel nuovo capitolo del videogioco questa scelta non rischia di essere azzardata e di privare il risultato finale della figura più riconoscibile della serie? Cosa avete fatto per evitare questo effetto?**
**LB:** Penso che quando un giocatore comincia a giocare a *ODST* si pone con una prospettiva diversa rispetto a quella cui lo aveva abituato Master Chief. Si tratta di un diverso tipo di storia, raccontato da un punto di vista più ristretto, più personale. Spero che le persone lo accettino e capiscano che si tratta di una parte diversa dell'universo di *Halo*.
**RC:** L'universo di *Halo* è così immenso che abbiamo pensato che era il momento di non guardarlo più solamente attraverso gli occhi di Master Chief. Era una grande opportunità per noi e per Bungie Studios di raccontare una storia che non fosse necessariamente quella di un solo uomo e di dare ai fan un punto di vista differente su questo mondo.

> **"L'universo di Halo è così immenso che abbiamo pensato che era il momento di non guardarlo più solamente attraverso gli occhi di Master Chief"**

**Pare che la serie stia suddividendosi, tra *Halo 3: ODST* e *Halo: Reach*, in due branche principali, una dedicata allo sviluppo del multiplayer e l'altra (per quello che ci sembra di capire) più alla parte narrativa, che pure sembra stia acquisendo un ruolo sempre più rilevante. Qual è l'elemento che personalmente preferisce in *Halo* e perché?**
**LB:** Non saprei proprio! È una bella domanda! Penso che entrambe le esperienze possano divertire il giocatore. Personalmente, mi sono occupato dello sviluppo della modalità multiplayer di *Halo 3*, così come di quella Firefight in *ODST*, e si tratta certamente di un punto di vista differente rispetto alle missioni in single player... ok, il mio favore va indubbiamente al multiplayer! [ride]
**RC:** Il nostro obiettivo, comunque, è sempre stato quello di trovare un equilibrio tra le due anime del gioco. Abbiamo cioè tentato di creare una storia che coinvolgesse e appassionasse il giocatore e che, allo stesso tempo, lo spingesse a condividere questa esperienza e a reiterarla in modalità multiplayer.

**Per lo sviluppo del gioco vi è stata imposta una deadline precisa o avete avuto tutto il tempo di perfezionarlo?**
**LB:** Devo dire che la partnership con Microsoft Game Studios è stata davvero piacevole e molto tranquilla. Dopo la fase di pre-produzione del gioco, abbiamo avuto ben due anni per sviluppare il titolo e renderlo pronto per un periodo che sapevamo attorno ai mesi di luglio-agosto 2009.
**RC:** Ovviamente il nostro comune obiettivo era quello di dare ai fan la migliore esperienza possibile di gioco. Ma abbiamo dovuto anche stabilire dei tempi di scadenza, perché tutti vorrebbero migliorare continuamente il proprio lavoro per realizzare il videogioco perfetto!

**Eliana Bentivegna**

In modalità Firefight ci troveremo a condividere le nostre vite con quelle dei nostri compagni di squadra: potremo sempre comportarci scorrettamente, ma ne risentiremo assieme a tutti gli altri

## Newswire

### Halo diventa un anime

**Si chiamerà Halo: Legend ed è la risposta più ironica a chi resta fermamente convinto che la serie Bungie sia il baluardo definitivo della cultura videoludica occidentale (fatta di marine pelati e anonime armature parlanti: un po' come Master Chief secondo i nippofili, insomma). Si tratta di una miniserie di sette cortometraggi realizzati da cinque studios d'animazione coordinati da Shinji Aramaki, regista del recente lungometraggio di Appleseed; i nomi sono di quelli che non potranno proprio suonare sconosciuti ai fan e annoverano gente del calibro di Bones, Toei Animation e Production I.G., che ha già creato cut scene per una moltitudine di JRPG e altri giochi giapponesi. I risultati? Variano per stile, com'era ovvio, ma in parecchi casi abbiamo scorto scene dal sapore tipicamente nipponico: non ci sarà altro modo, crediamo, per vedere in un *Halo* il riflesso della luna sull'acqua o una marine che levandosi il casco rivela una chioma bionda in puro stile Samus Aran. Gli episodi saranno disponibili su Xbox Live e in DVD e godranno di un'anteprima sull'Halo Waypoint quest'autunno.**

## SOUND BYTES

**"Chi poteva prevedere che saremmo diventati androidi?"**
Chissà, caro **Paul McCartney**: magari potrebbe succedere davvero, un giorno

"Il gioco è bello, la grafica è ottima e noi eravamo grandi!"
Questa sì che è una recensione, **Ringo Starr**. Ci sarebbe giusto un posto per te in redazione

**"Vorrei ringraziare dal profondo del cuore Aerosmith e Steven Tyler. La potenza che mi serviva per creare *DOA* è venuta dagli Aerosmith e dal film Armageddon."**
L'ex star del Team Ninja **Tomonobu Itagaki** parla dell'importante ruolo delle... sfere cosmiche nella sua mente

"Pensate all'EyeToy: ha avuto un successo fenomenale su PS2. Se Microsoft vuol fare qualcosa di simile sul 360, be', è grandioso, si accomodino."
**Kaz Hirai** fa il sarcastico quando gli chiediamo del Project Natal. Alle altre domande, si è coperto le orecchie e ha canticchiato: "Non ti sentooo"

**"Per la cronaca, la versione PS3 [di *Ghostbusters*] ha linee più morbide grazie al filtro di antialiasing 'quincunx' e per il fatto che renderizziamo più o meno al 75 per cento della risoluzione della versione 360. Per questo non si può confrontare direttamente lo screenshot di una con quello dell'altra, a meno di non riscalarli correttamente."**
Fortunatamente per il portavoce di **Terminal Reality**, i possessori di PS3 sono anche il 25 per cento più facili da accontentare, quindi non noteranno mai la differenza. No, un momento...

INTERVISTA

# La corda magica

## I retroscena del successo del gioco più riconoscibile dell'iPhone

O sei al top, o sei out: questa è la filosofia ricavabile dalla caotica scena del marketplace dell'iPhone. Eppure c'è uno studio, Secret Exit di Helsinki, che nella breve vita della piattaforma ha avuto esperienza di entrambi gli estremi. Dal deludente *Spin* all'ascesa folgorante di *Zen Bound*, la sua storia l'ha visto crescere imparando dalla dura realtà. Intervenuto alla Nordic Game Conference di quest'anno, il cofondatore **Jani Kahrama** (sopra) ci ha parlato dei misteri della fiorente piattaforma di Apple, il più pressante dei quali resta sempre lo stesso: come si crea un gioco che vende?

**Come si fa a progettare un gioco per persone che non sono abituate a giocare?**
*Zen Bound*, in realtà, è un gioco che *si usa*, più che giocarlo, per raggiungere un obiettivo. Ha assunto vita propria e tutto è andato al suo posto. La premessa di design era che alcune cose siano più divertenti se fatte lentamente, un'idea molto adatta all'iPhone. Si gioca più con lo strumento che col gioco; *Spin* era l'esatto contrario e infatti è stato un flop di vendite. E se si provava a cercarlo per nome, il motore di ricerca di iTunes per qualche motivo riportava solo cinque giochi della bottiglia.

**Com'è nato *Zen Bound*?**
Quattro anni fa, l'uomo dietro il concept aveva realizzato un prototipo su PC come regalo di Natale alla community. L'ho visto e me ne sono innamorato al punto di volerne trarre un gioco completo. Miko ha poi lavorato a *Crysis* come capo ingegnere dell'IA e quando è tornato da quell'esperienza l'ho picchiettato sulla spalla per attirare la sua attenzione. Abbiamo pensato a varie console e abbiamo pure dovuto cambiare il nome. Originariamente si chiamava *Zen Bondage* [ride], ma i filtri alle email dei publisher bloccavano i nostri documenti di design come spam.

L'idea iniziale era di fare il gioco su PS3 perché il sensore di movimento era totalmente tridimensionale, al contrario del controller del Wii che è solo bidimensionale. Il MotionPlus aggiunge un terzo sensore e questo, per quanto ne so, è tutto. È girata voce che uno dei chip della PS3 fosse difettoso e per questo quasi tutti gli sviluppatori usavano solo due dimensioni, ma non so altro. Questo succedeva nel marzo 2008. PSN non era lo scenario più redditizio, ma era comunque il più vantaggioso; poi ci siamo resi conto dei costi di creazione e di controllo qualità. WiiWare sarebbe stato più economico, ma aveva gli stessi requisiti e l'hardware di livello inferiore sarebbe stato più difficile da usare.

**Basta vedere il nome delle due modalità di *Spin*, Frantic e Minute Rush, per capire la differenza tra questo e il primo successo di Secret Exit, *Zen Bound*: il ritmo. Evidentemente il gameplay veloce, frenetico e a obiettivi non è il massimo della vita per i casual gamer dell'iPhone**

Il gameplay di *Zen Bound* è inganneolmente semplice e organico: dovremo ruotare oggetti di varie forme per avvolgerli con una corda che lascia tracce di vernice. Una volta ricoperta la forma di vernice sufficiente passeremo alla forma successiva. Facile? Sorprendentemente, no

L'iPhone è la piattaforma perfetta per i controlli realistici e tangibilmente tridimensionali di *Zen Bound*. C'è nel gioco un elemento d'inerzia che manca a *Spin* e rende tutto ancora più accattivante

**Nonostante questi giri di hardware, *Zen Bound* sembra pensato apposta per l'iPhone.**
Non c'è una corrispondenza precisa tra quello che il vostro dito fa e quel che succede a schermo: non funzionerebbe così. Un tocco d'inerzia dà invece il giusto feeling. Con due stick o un sensore di movimento si perderebbe la sensazione di massa.

**Qual è la differenza tra sviluppare per iPhone e per altre piattaforme?**
È una gioia sviluppare in un ambiente che non faccia schifo come quello dei cellulari. E non parlo solo delle macchine in sé. È tutto. I cellulari sono abbastanza potenti per il 3D, non è un problema. Ma gli operatori nel 2001 non volevano distribuire file pesanti, uno dei motivi per cui il mobile gaming è affondato. E se uno avesse voluto giocare a qualcosa come avrebbe potuto procurarselo? Vedendolo su un giornale e componendo un numero? Non poteva finire bene.

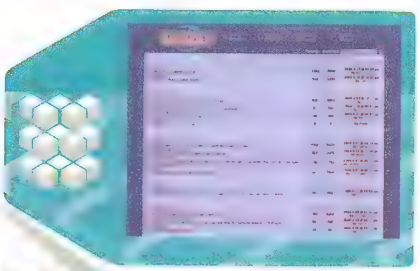
Il problema più grosso, però, è che le piattaforme erano troppe e frammentarie. Un gioco doveva girare senza problemi su 50 diversi telefoni ognuno con i suoi difetti. L'iPhone invece è una singola piattaforma coerente, su cui i giochi girano effettivamente, e c'è un solo accordo di distribuzione con un unico partner, ovvero Apple. Sui telefonini bisognava trattare con distributori diversi per ogni Paese; altrimenti ci si sarebbe affidati a un'agenzia di aggregazione e gli affari sarebbero stati ulteriormente frammentati da un'altra percentuale ancora da pagare.

**"La premessa di design era che alcune cose siano più divertenti se fatte lentamente, un'idea molto adatta all'iPhone. Si gioca più con lo strumento che col gioco"**

**Come si fa a spiccare su tutti i software mediocri che si affollano su iPhone?**
È difficile. Non c'è un metodo universale. Bisogna sentire le persone giuste, restare in contatto con i siti giusti per avere copertura ed essere presenti sui forum. Qui capitano cose assurde, come sviluppatori che si spacciano per utenti comuni e cominciano a dire che il loro gioco è il migliore di tutti, anche se la gente lo capisce subito. Appena approdato alla community ho subito detto: "Sono lo sviluppatore di questo gioco e stiamo cercando di raggiungere questo scopo", assicurandomi l'attenzione degli altri.

È ironico che non vi sia una tecnica esatta e sempre valida. Niente raggiungerà tutti i 35 milioni di utenti dell'iPhone: è molto difficile far propagare le news attraverso tutti i vari strati dei media. Si tratta di sfondare dai siti hardcore di iPhone ai siti mainstream come Destructoid e da lì arrivare a Fox, MSNBC e così via.

**Ed è possibile?**
Noi ci siamo riusciti. *Zen Bound* è stato recensito da Fox News e abbiamo ottenuto una copertura da Canadian National News quando l'IGF ci ha dato il suo riconoscimento. La gente del marketing non lo capisce, ragiona entro cerchie più ristrette. Se Apple avesse un sito lifestyle per promuovere lo stile di vita iPhone sarebbe perfetto.



## SITO DEL MESE

**Guida al retrogaming su PC per autostoppisti: l'acrostico VOGONS sta per Very Old Games On New Systems, ed è un forum/sito di download che supporta anche il Mac. Ultimamente c'è festa grande: non solo DOSBox ha conquistato il titolo di Progetto del Mese su SourceForge, ma ne è anche uscita una versione migliorata (dopotutto è l'emulatore usato da id Software per portare i suoi vecchi giochi su Steam).**

**Le discussioni sono solitamente sul tenore di 'Come far girare *System Shock* su Windows Vista' o 'Strani problemi sonori in *Return to Zork*'. È anche il posto giusto per saperne di più su D-Fend Reloaded, un'applicazione che configura per noi DOSBox: l'ideale per chi non ha voglia di trafficare con la memoria espansa, ma gradirebbe comunque una partita a *Star Trek: Judgment Rites*.**

**Sito:**
**VOGONS**
**URL:**
**vogons.zetafleet.com**

INTERVISTA

# Licenza di uccidere

## Tigon Studios ci insegna come si fanno dei buoni giochi su licenza

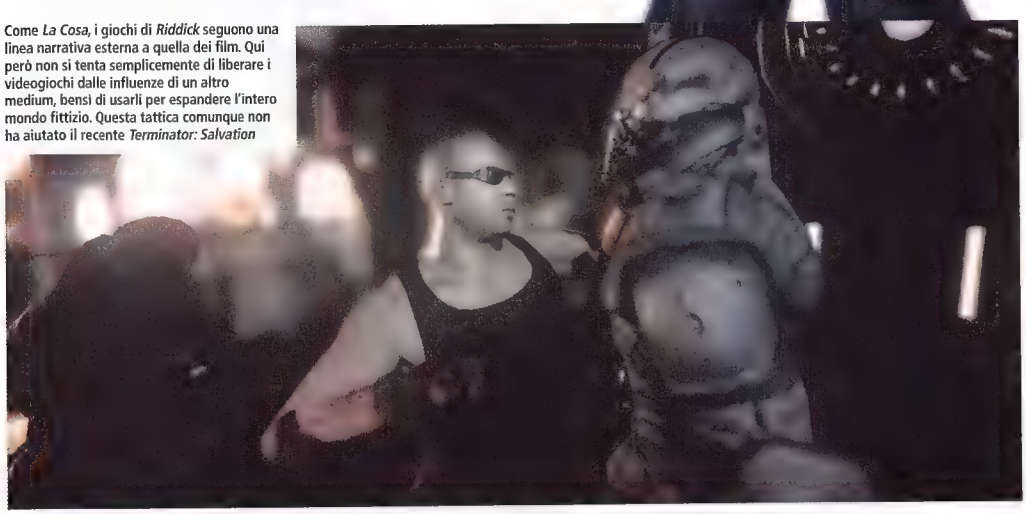
Siamo onesti: chi di noi fa i salti di gioia all'idea di giocare un titolo su licenza? Si tratta, in fondo, di una forma di sviluppo che ha generato alcuni dei più brutti giochi mai creati. **Ian Stevens**, braccio destro di Vin Diesel in Tigon Studios, afferma che la qualità è possibile anche in quest'ambito, e con all'attivo *La Cosa* e i due *The Chronicles of Riddick* ha tutto il diritto di parlare. Con la nostra chiacchierata vediamo quindi di smontare questo denigrato processo.

**Perché quasi tutti i giochi su licenza sono così spudoratamente brutti?**

Lo sviluppo di prodotti su licenza è, storicamente, un gioco di interessi. Uno studio cinematografico sta mettendo assieme un progetto e una parte del flusso di guadagni proviene dal merchandising. Per molto tempo creare giochi su licenza era visto in quest'ottica: lo stesso tipo a cui parlavo di fare un gioco tratto da un film era quello che lo metteva sulle scatole dei cereali o che autorizzava la produzione di una linea di action figure. Si ottengono molti sviluppatori di talento con un contratto di dodici mesi che dovranno servire a fare qualcosa di passabile. Se uno studio ha tra le mani una futura hit su cui ha investito 14 milioni di dollari per il marketing è tutto denaro garantito, quindi gli sviluppatori non fanno altro che sbattere il gioco fuori dalla porta. Alle volte vengono spinti alla creazione di giochi orrendi, ma come business è sfortunatamente stato redditizio per molto tempo.

**In cosa è diversa Tigon?**

Nella nostra filosofia tendiamo a dire no a cose che sappiamo per certo andranno male, più che sapere necessariamente quello che funzionerà. Parlerò dal punto di vista della mia carriera personale, che credo fornisca indirettamente le motivazioni della visione di Tigon. Nel 2000 ero in Universal Interactive per creare assieme a Blitz un gioco basato sul film di Stephen Sommers, La Mummia: Il Ritorno. Quei poveri ragazzi, che mai avevano realizzato un gioco PS2, ebbero 12 mesi e ci si aspettava che competessero con tutti i *Metal Gear Solid* del caso. È stato un miracolo, e un motivo di fierezza per me, anche solo strappare un sei su dieci. Vista l'imparità della sfida, il meglio in cui potevamo sperare era un tre, ed è stato notevole quindi produrre qualcosa che fosse mediocre. Da quell'esperienza ho imparato molto e ho continuato verso *La Cosa*, sviluppato a Londra da Computer Artworks. Fino ad allora era uso che i giochi da film ne ripercorressero la storia e quello è stato il primo progetto a cui ho lavorato che faceva il possibile per evitarlo.



**Come *La Cosa*, i giochi di *Riddick* seguono una linea narrativa esterna a quella dei film. Qui però non si tenta semplicemente di liberare i videogiochi dalle influenze di un altro medium, bensì di usarli per espandere l'intero mondo fittizio. Questa tattica comunque non ha aiutato il recente *Terminator: Salvation***

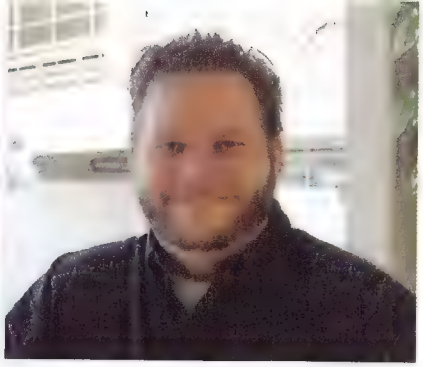
**Considerando che non c'era un film in arrivo, tuttavia, anche la pressione che solitamente comportano i giochi su licenza era assente.**

Ed è probabilmente anche il motivo per cui ci è stato permesso di farlo. Universal non prestava certo la stessa attenzione a un marchio vecchio di vent'anni e a roba sulla cresta dell'onda come La Mummia o persino Van Helsing. Non importava loro granché dell'opera di John Carpenter e avevano un atteggiamento del tipo: "Fate pure quel che vi pare".

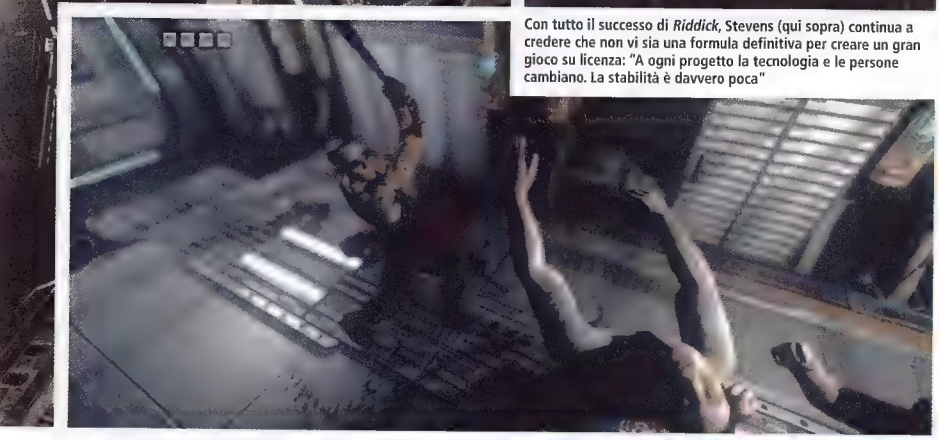
Tigon è il culmine delle tante lezioni che ho imparato, non solo sulla prassi dei giochi su licenza e sulla capacità di dire no alle persone che ti porterebbero a sviluppare schifezze, ma anche sulla libertà necessaria a creare un gameplay divertente e interessante. Credo che non sarei stato in grado di rendere interessante da giocare il personaggio di Brendan Fraser ne La Mummia nemmeno se ne fosse andato della mia vita.

**Universal è proprietaria della licenza di Riddick, ma questo vale anche per gli altri progetti di Tigon? Ci sono delle idee che vengono unicamente dalla compagnia?**

Certo che sì, solo che per la gran parte non li abbiamo annunciati. Ma *Wheelman* era già in partenza un progetto pensato per diventare un



Con tutto il successo di *Riddick*, Stevens (qui sopra) continua a credere che non vi sia una formula definitiva per creare un gran gioco su licenza: "A ogni progetto la tecnologia e le persone cambiano. La stabilità è davvero poca"



franchise più onnicomprensivo. Avevamo sviluppatori a Newcastle per il gioco, affiancati da uffici di produzione artistica che lavoravano con Paramount alla pre-produzione di un film. Un progetto molto diverso da *The Chronicles of Riddick*.

**E anche una reazione di critica molto diversa. Cosa pensi sia andato storto?**

Nutro un enorme rispetto per i ragazzi di Midway Studios Newcastle e penso che abbiano svolto un lavoro fantastico. Hanno avuto una quantità di accidenti a complicar loro la vita ed è difficile non andare fieri di quel gioco. Non posso parlare di tutto quello contro cui abbiamo dovuto lottare, ma considerate che è partito come un titolo per PS2 e Xbox sviluppato in Australia con la supervisione di Midway. L'assetto non ha funzionato, quindi è stato cancellato con la decisione di usare l'Unreal Engine e un nuovo studio a Newcastle; per allora, però, una grossa fetta del budget era stata spesa. È come se vostra madre vi desse un dollaro per andare a comprare del pane e vostro fratello minore lo rubasse per prendersi delle caramelle: dovete comunque procurarvi la pagnotta. Mi trovo a tal proposito in una strana posizione, perché pur sapendo che molte delle critiche mosse a *Wheelman* sono giuste intendo difendere a oltranza il team di sviluppo, perché i commenti negativi hanno un contesto troppo limitato. Non tengono conto di tutta l'odissea per far uscire il gioco, che tra l'altro è avvenuta nel mezzo della tempesta aziendale di Midway.

**Fino a che punto Tigon può decidere contenuto e struttura di un gioco?**

Dipende da progetto a progetto. Riddick è un esempio interessante, perché Tigon mi ha assunto da Starbreeze. Sono stato designer capo di *Escape from Butcher Bay* e poi anche di *Assault on Dark Athena*, e in Tigon, con questo rapporto in particolare, la mia quotidianità non cambia molto perché conosco bene la gente, la tecnologia, la visione e le idee. Sono coinvolto nell'espansione del mondo complessivo, della struttura generale dell'universo di Riddick. Starbreeze s'incontra con noi per presentare le sue idee, come "vogliamo introdurre il personaggio di Revas e la Dark Athena e parlare di mercenari", e da qui ha inizio una fitta conversazione tra loro, noi e Universal per integrarle nel canone. Cosa ne pensa David Twohy in relazione ai nuovi film in lavorazione? Potrebbero esserci delle contraddizioni? Come far tornare tutto?

Alla fine Vin Diesel, che è molto addentro alla mentalità di Riddick, arriva a darci altre idee su come presentare il protagonista per accordarsi al suo carattere e completare il gameplay e viceversa. Questa collaborazione rende più eleganti convenzioni di sviluppo che tipicamente sarebbero molto più involute. Allestire una sfida in uno shooter sa essere tremendamente triviale: andare dal punto di partenza al punto d'arrivo, uccidere i nemici nel mezzo, trovare la chiave e tornare indietro per aprire una porta. È nell'avere un gruppo di persone interessanti che lanciano le loro idee costruendoci sopra una storia significativa che Tigon mette il suo valore aggiunto.

*Wheelman* non ha ricevuto l'accoglienza calorosa dei due *The Chronicles of Riddick*, ma, dice Stevens, tutti i suoi fallimenti possono spiegarsi con uno sviluppo a singhiozzo che non è stato aiutato dal collasso di Midway

**"È come se vostra madre vi desse un dollaro per andare a comprare del pane e vostro fratello minore lo rubasse per prendersi delle caramelle: dovete comunque procurarvi la pagnotta"**

## Newswire

### Il DS fa bene alla salute

Il passo successivo nella trasformazione delle console Nintendo in veri e propri centri benessere (e non nel senso di beauty farm e simili, beninteso) è stato compiuto, ovviamente non da una compagnia d'intrattenimento ma da una impiegata da anni nel campo farmaceutico: Bayer ha recentemente presentato DIDGET, un apparecchio di misurazione della glicemia che s'inserisce nello slot GBA di DS e DS Lite e che ricompensa i bambini in grado di controllare i livelli di glucosio nel sangue sbloccando nuovi livelli e oggetti in un gioco creato ad hoc. In più, vi sono varie modalità di personalizzazione per le funzioni primarie dello strumento. L'unico inconveniente per la diffusione di quest'idea è l'assenza di un secondo slot sul nuovo DSi, ovvero la piattaforma attualmente spinta da Nintendo. Ma l'immagine della console agli occhi della massa non può che trarne beneficio, come se fosse ancora necessario.

## Continue

(Quasi) tutti noi amiamo la nuova creatura di Ueda

Possiamo tirare fuori dal ripostiglio polli di gomma e orichalcum

Dove la troviamo un'altra casa giapponese che ci localizza tutta la sua lineup?

## Quit

Vende, ma non piace ai clienti di Amazon giapponese

Perplessità per gli attori che anticipano lo schermo di una frazione di secondo

Potevano essere motoseghe. Ma Tetsuya Nomura si è tirato indietro

INTERVISTA

# Rally alla memoria

## Non solo DiRT estende il suo garage, ma si prepara a rendere omaggio a un pilota leggendario

Il producer Adam Askew (sinistra), il producer esecutivo senior Gavin Raeburn (centro) e il game designer capo Matt Horsman dirigono il team Codemasters che lavora a *Colin McRae: DiRT 2*, primo titolo della serie di *McRae* a essere sviluppato dopo la morte del pilota di rally avvenuta nel 2007

Quando Colin McRae ha perso la vita in un incidente in elicottero nel 2007, molti si sono chiesti se sarebbe finita anche la serie di videogiochi che porta il suo nome. Pare proprio di no: quest'autunno, infatti, Codemasters porterà sugli scaffali il seguito dell'acclamato *DiRT*. Abbiamo parlato con il producer esecutivo senior **Gavin Raeburn**, con il game designer capo **Matt Horsman** e col producer **Adam Askew** di argomenti che vanno oltre le semplici corse di rally.

**Cosa vi ha spinto a portare il gioco oltre la sua essenza rallistica?**
**Matt Horsman:** Abbiamo cambiato leggermente direzione perché buggy e truck sono veicoli che hanno più traino tra le masse, ma anche perché riflette gli interessi di Colin, che si è recato agli X Games negli USA un paio di volte e si apprestava a lanciare i rally in quell'ambito.
**Gavin Raeburn:** Colin stava coltivando la sua carriera in America ed entrando in nuove discipline, e noi volevamo fare lo stesso. Invece di realizzare un altro gioco 'eurocentrico', volevamo creare un racing d'impatto mondiale, così da poter investire tra l'altro più denaro nello sviluppo.

**Avete imparato qualcosa dagli USA?**
**GR:** Stavamo esaminando le differenze tra i rally e l'off-road e abbiamo visto questo fantastico filmato di un presentatore che se ne stava lì in piedi con il suo cronometro, a misurare personalmente il tempo di gara mentre era in onda. Un'immagine dal fascino d'altri tempi. La presentazione estrema degli off-road è molto più emozionante, fa sembrare lo sport più affascinante.
**MH:** Gli americani sanno come promuovere le cose e rendere popolari le novità. Gli X Games sembravano il nuovo sport estremo dopo lo skateboarding e lo skating in linea. Ci sono grossi nomi come Dave Mirra, vincitore del maggior numero di medaglie d'oro agli X Games e che ora si è spostato sui rally, Travis Pastrana, che ha eseguito una doppia rovesciata su moto ed è stato presente nel primo *DiRT*, e il pilota della squadra Subaru USA Ken Block, anche fondatore di DC Shoes. Sono i re degli sport estremi.

**E potranno tutti essere nostri amici, sbloccando gli eventi correlati. È possibile guidare così male e aggressivamente da non avere nessun amico e restare quindi bloccati nel gioco?**
**MH:** No, no. La modalità Carriera ha più di cento eventi e quindi la scelta è molto ampia, come già nei predecessori. Potrete scegliere la vostra strada personale: i fan dei rally potranno restare su quelli e gli americani potranno scegliere i truck, se li preferiscono. Anche se vi guadagnaste l'inimicizia di un paio di personaggi potrete comunque andare avanti negli eventi a squadre.

> **"Travis Pastrana e Ken Block vi daranno la Subaru Impreza che McRae ha usato agli X Games, completa della sua livrea nera 'No Fear', e vi diranno: 'Ecco la tua auto. Rendigli onore'"**

**Era inevitabile che il titolo si configurasse come un omaggio. Come avete determinato il tono del gioco?**
**MH:** Be', voi sarete questo astro nascente delle corse, e Travis Pastrana e Ken Block vi daranno la Subaru Impreza che McRae ha usato agli X Games, completa della sua livrea nera 'No Fear', e vi diranno: "Ecco la tua auto. Rendigli onore". E in molti altri piccoli elementi del gioco c'è un voluto senso di omaggio: verso la fine del gioco c'è una sfida da affrontare sulla Escort Mk II da lui costruita e in cui ho avuto l'onore di fare un giro qualche anno fa.

**Avete parlato di un contrasto tra la libertà di guidare ciò che si vuole e l'inadeguatezza di certi veicoli per determinate piste: come l'avete risolto?**
**GR:** In precedenza abbiamo avuto il problema (di sicuro nella vecchia serie di *TOCA*) dell'impossibilità di usare certe auto su determinati tracciati. In *DiRT* è leggermente diverso, perché fisicamente non si possono portare alcuni veicoli su certe piste in quanto non si sarebbe in grado di guidarli. Ma la nostra soluzione stavolta è stata fornire vari pacchetti da applicare alle auto per cambiare una guida a due ruote motrici in una a quattro o per modificare i cavalli motore in modo da consentire di accedere agli eventi montani Trailblazer. Abbiamo sempre avuto l'idea che si potesse attraversare tutto il gioco con una singola macchina, e dalla trovata dei pacchetti è tutto fluito molto naturalmente.

**E inoltre, ora che utilizzate di nuovo nomi e personaggi reali, sembra che il mondo al di fuori delle gare sia più importante.**
**Adam Askew:** Sì, eravamo molto soddisfatti dell'originale *DiRT* ma la presentazione del gioco in realtà non connetteva molto bene tutti gli eventi, le locazioni e l'esperienza complessiva. In *DiRT 2* c'è un 'DiRT Tour' che percorre l'intero gioco. C'è la meccanica degli amici che va a influenzare tutta la facciata del prodotto, in cui porterete il vostro veicolo in giro per il mondo. Quello stesso veicolo crescerà e diventerà sempre più personalizzato progredendo nel gioco.
**GR:** Stiamo costruendo su dieci anni passati a realizzare giochi di corse. Cerchiamo di raccontare una storia senza cut scene, di creare una storia personale simile a quella di un action in prima persona dove si controlla un avatar. In questo modo si apre un intero mondo di personalizzazioni e si sviluppa un attaccamento emotivo all'auto.

Il gioco, di cui potete trovare un'anteprima nelle prossime pagine, offrirà auto da rally e veicoli off-road su licenza, aumentando la varietà del suo mondo

# Facilitati, difficili, impossibili
## TUTTI POSSONO GIOCARE
# SETTIMANA SUDOKU
## COSTA SOLO 1 EURO

L'UNICO SETTIMANALE
VENERDÌ IN EDICOLA

**IMPARA** in **5 minuti** con le nostre istruzioni

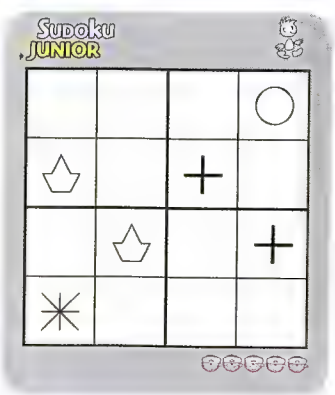
**RELAX** per **TUTTA** la **FAMIGLIA**

**GIOCA** subito con la griglia di copertina

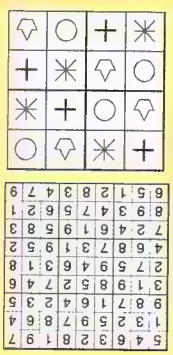
## COME SI GIOCA A SUDOKU

La regola del Sudoku è una sola: ogni colonna verticale e ogni riga orizzontale, oltre al riquadro di 3x3 caselle (evidenziato con le linee in grassetto), deve contenere, una sola volta, tutti i numeri dall'1 al 9. La matematica non serve a nulla: per completare uno schema basta provare e riprovare, con la pratica poi, ciascun giocatore trova la sua strategia ideale. Proviamo subito con gli schemi di questa pagina!

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | 6 | | 2 | | | 9 | |
| 1 | | | 5 | | | 8 | 6 | |
| | 8 | | 1 | 6 | | | | 5 |
| 3 | | | 8 | | 2 | 7 | | |
| | 7 | | | 4 | | | 1 | |
| | | 8 | 7 | | 1 | | | 2 |
| 7 | | | | 1 | 9 | | 8 | |
| | 9 | 3 | | | 5 | | | 1 |
| | 5 | | | 8 | | 4 | | |




SOLUZIONI

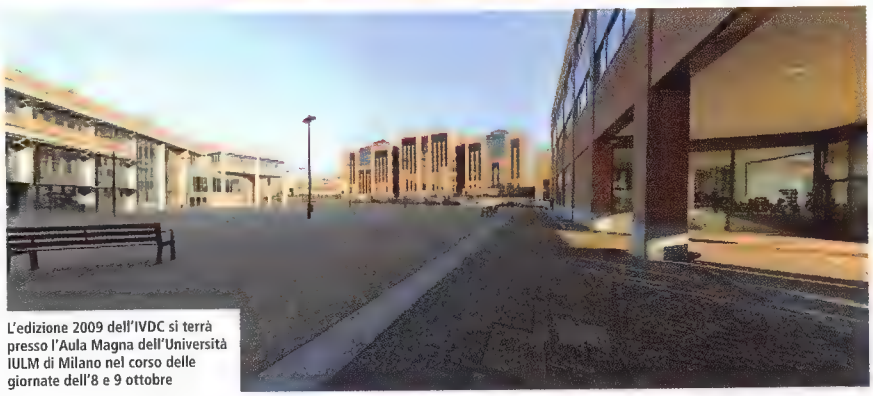


# IVDC: atto secondo

## A ottobre la seconda edizione del Congresso nazionale sullo sviluppo dei videogiochi in Italia

Nell'ultimo anno non sono stati pochi i positivi cambiamenti vissuti dal settore dello sviluppo videoludico in Italia: dalla fondazione della Filiera dei Produttori Italiani di Videogiochi in Assoknowledge/Confindustria (17 marzo 2009) alla presenza degli sviluppatori italiani stessi (una prima assoluta) alla gamescom di Colonia con un proprio stand, 'Italian Game Developers Industry'. Nonostante ciò, molti rimangono anche i punti critici di questo settore, ancora in fase di decollo. Di questo e molto altro si discuterà durante la seconda edizione della IVDC (Italian Videogame Developers Conference, www.ivdconf.it), il Congresso nazionale dedicato al tema dello sviluppo di videogiochi nel nostro Paese.

**Tra gli interventi dell'IVDC 09, è da segnalare quello di Ian Livingstone, Presidente di Eidos, che parlerà di come si gestisce una IP come quella di Tomb Raider**



L'edizione 2009 dell'IVDC si terrà presso l'Aula Magna dell'Università IULM di Milano nel corso delle giornate dell'8 e 9 ottobre

L'IVDC 2009 si svolgerà nelle giornate dell'8 e 9 ottobre 2009 presso l'Aula Magna dell'Università IULM di Milano e, ancora una volta, vedrà riunite sotto un unico tetto le principali realtà di sviluppo italiane con la partecipazione di molti ospiti internazionali di grande prestigio. Questo l'elenco dei relatori: Andrea Pessino (Ready At Dawn Studios), Susan Gold (IGDA Education SIG, sezione Educazione dell'International Game Developers Association), Simone Bechini (Milestone), Riccardo Cangini (Artematica), Emanuele Vietina (Lucca Comics & Games), Ian Livingstone (Eidos), Debora Norma Anna Ferrari (The Art of Games), Mike Montgomery e Simon Prytherch (Lightning Fish), Giovanni Caturano (SpinVector), Fabio Viola (Digital Fun/Mobile Idea), Fabrizio Calì (Kalicanthus), Matteo Bittanti (Stanford University), Gian Marco Zanna (Ubisoft Milano), Alessandro Taini (Ninja Theory), Mattias Högvall (Ubisoft), Fredrik Johnsson (Starbreeze), Raoul Carbone (Black Sheep Studios), Cedric Gerard, Samuel Loretan e Silvia Mandrioli (Ankama), Hendrik Lesser (Remote Control Productions), Daniele Azara (Palzoun), Flavio Bortot (Dream Locker).

Oltre a questi interventi, si terranno quattro tavole rotonde tra professionisti: 'L'industria dei videogiochi in Italia', 'Il Mobile Gaming diventa mass market' (con la partecipazione di Gabriele Morano di EA Mobile, Raffaele Pignataro di Wind, Vito Savino di TJNET e Marco Lucarelli di Vodafone; modera Fabio Viola), 'Game Education' e 'Games Press: panorami e prospettive della stampa specializzata videoludica', incontro che vedrà la partecipazione, tra gli altri, di Paolo Paglianti, coordinatore editoriale dell'area videogiochi di Sprea Editori. Una menzione speciale meritano anche una sessione tecnica a cura di Game Programming Italia e una dedicata allo sviluppo indie nel corso della quale saranno dimostrati al pubblico due dei titoli indipendenti italiani più promettenti: *Zombiedog* di MoonLoop e *Naumachia: Space Warfare* di AureaSection.

Anche quest'anno, infine, l'IVDC 2009 ospiterà un'area dedicata al B2B in cui sarà possibile scambiare idee e conoscenze direttamente con gli attori dell'industria dei videogiochi, spiegare e proporre le proprie novità sul mercato dello sviluppo videoludico e, ancora una volta, entrare in contatto con le realtà industriali dell'entertainment videoludico italiano, che spesso e volentieri rimangono completamente sconosciute al grande pubblico.

**Caterina Caratozzolo**

Andrea Pessino, fondatore dei californiani Ready At Dawn Studios, dopo l'enorme successo riscosso lo scorso anno, terrà la keynote di apertura della conferenza nel 2009

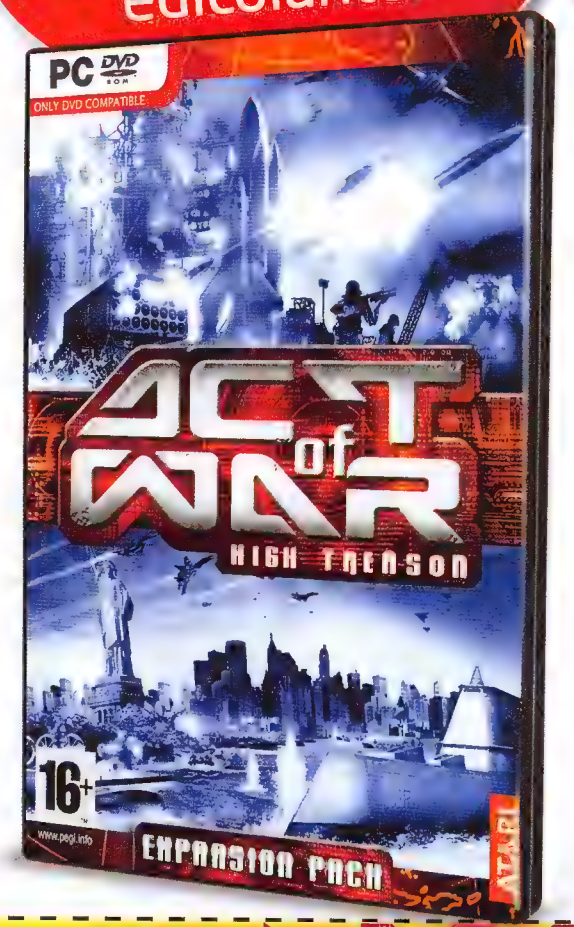
### Le professioni del Videogioco

#### IULM: non solo conferenza

**In occasione dell'IVDC 2009, l'Università IULM offrirà le proprie prestigiose strutture per sostenere uno dei settori industriali al momento attuale più accattivanti per i giovani laureati. Questa scelta si inserisce nella stessa linea per la quale, con il sostegno istituzionale di AESVI, l'associazione che riunisce gli editori di videogiochi italiani, la nota Università milanese ha attivato, già dallo scorso anno, il Master in Digital Entertainment Media & Design. Questo corso, che ripartirà nella sua seconda edizione con l'ulteriore sostegno della Filiera dei Game Developer italiani e che ha come responsabile scientifico il Prof. Gianni Canova, prenderà il via proprio l'8 ottobre 2009 e consterà di 600 ore complessive tra lezioni teoriche, project work e stage, vertendo sui settori della comunicazione e del marketing all'interno dell'industria videoludica italiana.**

# La nuova **rivista ufficiale** della più **grande community** di **videogiocatori!**

Presenta il **BUONO SCONTO** qui sotto al tuo edicolante!




# BUONO SCONTO

## VALE €1

Con questo coupon puoi avere la rivista **GAMES VILLAGE** con **€1** di sconto!

Da utilizzare nei punti vendita autorizzati fino all'esaurimento delle copie disponibili presso ciascun punto vendita entro e non oltre il 31 agosto 2009. Buono non cumulabile con altri.

**QQB009B001**

**VALIDO SOLO IN ORIGINALE**

# Creatore di mondi

## Bill Roper, veterano dei MMOG, ci racconta tutto del suo nuovo interesse per i supereroi

Ha iniziato contribuendo ai più grandi successi di Blizzard, da *WarCraft* a *StarCraft* e senza dimenticare *Diablo*, arrivando persino a diventare il vicepresidente della divisione North e il direttore di Blizzard Entertainment; ha lasciato la compagnia per fondare Flagship e dare vita allo sfortunato *Hellgate: London*, come ci ha raccontato sulle pagine di **Game Pro** 022. Ed è anche un direttore del doppiaggio. Ora **Bill Roper**, nel frattempo entrato in Cryptic come direttore del design e producer esecutivo, vuole la rivincita dopo l'insuccesso del suo ultimo progetto e la sua esperienza potrebbe davvero garantirgli la riuscita, anche grazie alla tematica originale del suo nuovo gioco *Champions Online*. Sullo scorso numero ne abbiamo descritto le caratteristiche, mentre di seguito abbiamo chiesto a Roper i suoi pensieri sulla scena dei MMOG.

**"È stato un bene passare da Marvel a Champions perché ci ha permesso di creare un gioco che non avesse i vincoli inevitabilmente dettati da una licenza"**

**È chiaro che l'enorme diffusione di *World of Warcraft* non dipende soltanto dalla sua qualità, visto che giochi altrettanto validi non hanno potuto vantare un decimo del suo successo. Quali sono i fattori, al di là dei contenuti, su cui *Champions Online* punta per sfidare il suo avversario?**

*WOW* sicuramente domina per via di una combinazione di qualità e quantità dovuta alla durata vitale del gioco, che ormai ha cinque anni e gode di un supporto pressoché illimitato sul lato del publishing. Penso comunque che vi siano delle aree fondamentali in cui *Champions Online* si differenzia da giochi come *Warhammer*, *Eve Online* e praticamente qualsiasi MMOG fantasy o fantascientifico. In primo luogo per la customizzazione: di solito nei MMOG i personaggi si somigliano tutti perché tutti puntano alle stesse armature. In *Champions Online* i giocatori possono creare i loro costumi personali e personalizzare i poteri. Penso che da questo punto di vista *Champions* sia oltre qualunque altro titolo del genere.

Per seconda viene l'ambientazione. Abbiamo lavorato sodo per dare vita al mondo dei fumetti in quadricromia. Dalla grafica all'interfaccia, dal gameplay alle varie storie ai personaggi: in tutto, praticamente. Persino nella presenza della Nemesi, il nemico atavico che può essere creato dal giocatore e poi combattuto fino a sbatterlo in prigione, continuando così per arricchire la propria 'galleria delle Nemesi'.

Roper sui vantaggi e gli svantaggi di avere una licenza misconosciuta contro un universo ormai affermato: "In un mondo ancora da esplorare, il giocatore potrebbe anche diventare l'eroe più potente che il mondo abbia mai conosciuto e arrivare a creare un personaggio iconico istantaneamente riconosciuto da tutti gli altri giocatori. L'opportunità di diventare davvero qualcuno di speciale ha un appeal irresistibile"

**Continuando ad aggiungere contenuti in un MMOG e soprattutto pubblicando espansioni, si rischia spesso che i nuovi utenti rimangano talmente lontani dalle nuove aree esclusive, verso cui tutti i giocatori avanzati si dirigono, da restare praticamente tagliati fuori. Avete in mente qualcosa per evitare questa evenienza? Se sì, cosa?**

Non credo proprio sia vero che i nuovi giocatori restino tagliati fuori dal gioco se iniziano [dopo molto tempo dalla pubblicazione]. Semplicemente, avranno più novità da scoprire. Detto questo, progettiamo non solo di espandere il gioco verso l'alto e verso l'esterno, ma anche di tornare indietro per approfondire l'esperienza, dando ai giocatori di basso livello più opzioni e cose da fare. Sarà sicuramente più attraente per coloro che hanno già una certa esperienza piuttosto che per chi non ha mai giocato prima, ma sarà comunque un enorme beneficio per tutti.

**È rimasto qualche elemento dello scheletro di *Marvel Universe Online*, il precedente progetto dello studio poi cancellato?**

Abbiamo mantenuto la tecnologia proprietaria e gli ideali di design, nessun materiale o missione o simili. A essere sincero, è stato un bene passare da *Marvel* a *Champions* perché ci ha permesso di creare un gioco che non avesse i vincoli inevitabilmente dettati da una licenza.

**Cosa ha portato il team a propendere per un sistema di combattimento più in tempo reale rispetto alla tradizione dei MMOG?**

Tinte acide e netti e sottili contorni neri caratterizzano l'estetica di *Champions Online*, anch'essa come è ovvio volta a ricreare il look da albo a fumetti in quadricromia ricercato dagli autori

È tutto parte della nostra intenzione di fare un MMORPG basato sul mondo dei comic. In un combattimento tra supereroi ci sono tonnellate di azione e di movimento. Tutto questo si rispecchia nel modello degli scontri di *Champions*: i giocatori dovranno osservare i nemici per dedurre che tipo di potere usare per muoversi, evitare gli attacchi o ricevere meno danni. Tra l'altro, gli eroi potranno usare molti dei loro poteri anche durante gli spostamenti, dando vita a battaglie fluide e aperte come contrapposto a uno statico faccia a faccia con occasionali ritirate per riorganizzarsi.

**La distribuzione digitale e il modello delle patch e dei contenuti scaricabili che, possiamo dire, ha avuto origine proprio dai MMOG, sta ora estendendosi anche ai videogame tradizionali. Esulando per un attimo dall'ambito del gioco, pensi che questo modello sia veramente il futuro e che la rivendita fisica morirà? Oppure il modello dei MMOG è troppo legato alla loro natura per applicarsi completamente anche al resto del mondo dei videogiochi?**

Penso che i DLC siano perfetti per il modello dei MMOG e che molti sviluppatori e publisher si muoveranno nella stessa direzione. In Asia, ad esempio, la rivendita classica è praticamente morta. I giocatori scaricano i giochi online e ne sono contenti. La convenienza è impareggiabile, e man mano che le famiglie statunitensi ed europee si doteranno sempre più di connessioni economiche e ad alta velocità (mentre parallelamente gli sviluppatori progetteranno giochi pensati per essere scaricati, di peso minore e ottimizzati nel sistema di patch), è molto probabile che la diffusione di questo metodo di distribuzione subirà un'impennata. I rivenditori potrebbero salire a bordo fornendo ai clienti la miglior esperienza di acquisto e download possibile: in questo modo, contrariamente all'industria musicale che ha perso il treno della distribuzione digitale, i negozi potranno entrare nel ventunesimo secolo.

# DELITTI italiani
# Delitti IRRISOLTI

Chiedila subito al tuo edicolante!

# Lipsia: un anno dopo

**Game Pro** vola in Germania per vedere cosa è successo alla Fiera di Lipsia. E, a quanto pare, alla Games Convention Online se la spassano anche senza i big dell'industria

Fa sicuramente uno strano effetto visitare le hall di questa prima Games Convention Online. Soltanto un anno fa, gli stessi spazi erano occupati da Microsoft, Nintendo, Sony, e ora sono riempiti dagli stand di compagnie medio-piccole, che siamo abituati a vedere più che altro sui banner che affollano i portali videoludici. Di titoli tripla A non se ne parla e, nonostante l'argomento, della fiera di *WoW* o *Warhammer Online* non c'è neanche l'ombra, se non all'interno dei tornei. I veri protagonisti sono i browser game e gli MMOG free to play, giochi con valori di produzione molto bassi come *4story*, *Seafight*, tonnellate di MMORPG coreani e riproposte di sport in stile manga sulla falsariga di *Pangya*. Sarebbe lecito paragonare questo panorama ai cibi di un fast food: prodotti semplici, derivativi e spesso simili tra di loro, che vivono in funzione del loro sistema di entrate. È chiaro che siamo lontani anni luce dai grandi annunci che sono stati fatti all'E3 o dalle luci della ribalta della gamescom di Colonia.

Il divorzio fra Leipziger Messe e BIU, l'associazione tedesca che accorpa i principali publisher videoludici, è stato del tutto inaspettato considerato l'enorme successo della scorsa GDC. BIU pensava di spostare l'evento a Colonia, considerandolo un centro nevralgico più conveniente rispetto a Lipsia. Ma per l'organizzazione della fiera, l'esca (ovvero, la somma che erano disposti a sborsare per traslocare) non era abbastanza grossa: parole del CEO **Wolfgang Marzin**. E così gamescom è diventata il principale evento della BIU, il rimpiazzo della GDC. Ma non tutti i mali vengono per nuocere, e Games Convention Online è un'invenzione che effettivamente prima non c'era, che sicuramente detterà nuovi trend in ambito fieristico. È facile pensare che si tratti di un ripiego ma Lipsia quest'anno è testimone dei progressi di una realtà che, con tutta probabilità, nei prossimi anni raggiungerà i livelli della scena console, e già adesso si tratta di un fenomeno all'avanguardia e interessante. Grazie a dei requisiti di ingresso molto bassi tante compagnie sono riuscite a entrare in questo modo nell'industria dei videogiochi. Nuove realtà sono nate e hanno generato a loro volta modelli di business innovativi. È un campo da esplorare che offre un enorme numero di possibilità, libero dai preconcetti della grande industria e che dà molto più spazio alle idee. Bigpoint, il più grande publisher tedesco, permette a chiunque abbia creato un gioco di caricarlo sul suo circuito e di cominciare a guadagnare soldi nel caso questo abbia successo. È il concetto di web 2.0 applicato a un'ottica business, un'agilità che solo i giochi online si possono permettere al momento, e già

**Per quanto l'evento fosse dedicato anche al mobile, a questo settore è stato deputato assai poco spazio. Ma grazie all'ingresso sul mercato di tecnologie avanzate come iPhone, il prossimo anno questo aspetto sarà curato in maniera molto più estensiva, afferma la Fischer**

Tutte le conferenze sono state organizzate dall'Hans-Bredow-Institut, istituto di ricerca che ha pubblicato la prima analisi sui videogiochi online in Germania. Invece di procedere come si fa di solito, ovvero fare un appello per i relatori, l'istituto ha prima di tutto disposto degli argomenti già fissati da trattare, in modo da avere il totale controllo sulla direzione del congresso

No, non è Rimini, bensì la spiaggia artificiale che era stata allestita nei cortili esterni della fiera, con tanto di bar che vendeva cocktail e affittava sedie a sdraio, mentre i più attivi si cimentavano in una partita di beach volley

questo dovrebbe essere considerato come un punto di vantaggio sul mercato console, perché un maggior numero di attori equivale ad avere un'industria più viva e in movimento.

**A questo punto** è evidente perché proprio la Corea sia stata scelta come partner internazionale della prima Games Convention Online: si tratta di un paese pioniere degli attuali modelli della scena online, e difatti molti dei prodotti mostrati negli stand sono giochi coreani che vengono ora importati in Germania. È da anni la patria dell'online entertainment, complice un'adeguata diffusione della banda larga che ha fatto sì che questo settore superasse di gran lunga quello casalingo. Sempre alla Corea era dedicata anche un'intera sezione dell'area business, in cui erano presenti nomi come NHN Games, NCSoft, NEXON, NDOORS, Joymax e Paprika Lab, assieme alle compagnie online tedesche più importanti. In questo settore era possibile stringere contatti o organizzare dei meeting prendendo degli appuntamenti, il tutto in un clima di grande disponibilità e operatività.

Passando di stand in stand, tutti erano molto propensi a fare conoscenza, interessati ad ascoltare qualsiasi opportunità. Durato per tutti e tre i giorni della fiera, il grande afflusso di persone sicuramente muoverà qualcosa nell'industria internazionale. Una delle scelte più azzeccate dell'evento è stata proprio quella di dividerla in due parti: da una il mondo del business, dall'altra quello più chiassoso dei giocatori.

Anche in questo caso comunque la platea era ben diversa da quella tipica della GDC: è un pubblico più giovane, è il popolo di chi si conosce online, di chi fa level up insieme e si ritrova qui per la prima volta, magari in cosplay. Sicuramente di fronte al grosso dei titoli mostrati la maggior parte dei critici storcerebbe il naso: molti di essi riciclano meccaniche viste e riviste e le lanciano online. Ma quello che davvero conta è l'interesse che riescono a suscitare grazie alla loro accessibilità. Non è un caso quindi che il pubblico ideale sia giovane e lo scopo di questo evento non sia solo mostrare dei titoli ma creare un momento di aggregazione con le community, che sono poi gli utenti diretti dei giochi online. Come al solito, la fiera di Lipsia si è distinta infatti per la sontuosità dell'offerta. Più che un contenitore di grandi annunci GCO è un momento dove il pubblico si diverte, dove i publisher chiamano gli showman e fanno ballare i ragazzi a ritmo di hip-hop lanciando loro magliette e borse. Addirittura è stato allestito un GamersCamp, ovvero un campeggio dove i clan e i giocatori potevano passare la notte in tenda e cucinarsi una bistecca sul barbecue. È una visione molto moderna: il concetto di gioco online, specie nel caso dei prodotti in fiera, non è più destinato ai soli utenti hardcore ma è rivolto a un pubblico giovanile che vuole aggregarsi e svolgere attività sociali che vanno anche al di là dello schermo. Un aspetto sociale molto interessante, e sicuramente qualche sociologo potrebbe ricavare informazioni interessanti dal modo in cui sono gestiti i rapporti interpersonali online. Sempre nel classico stile della fiera di Lipsia era disponibile all'esterno persino una spiaggia, dove si poteva giocare a pallavolo mentre dentro si tenevano corsi di cheerleading, ci si poteva

cimentare nel bowling umano e giocare a rugby, oppure assistere a concerti di rock band emergenti o guardare qualche lungometraggio anime. Si respirava un'aria di forte freschezza: la fiera di Lipsia è riuscita a non accusare il colpo inferto dall'abbandono da parte della BIU, sfruttando questa presunta debolezza per inventare un nuovo tipo di fiera, vicina alle esigenze dei giocatori. "È un'atmosfera molto amichevole, è questo quello che piace alle persone, vogliono party, band: non vogliono parlare solo di giochi, per quanto questi ricoprano un ruolo importante, vogliono incontrarsi e divertirsi", dice **Heike Fischer**, direttrice del reparto stampa. E questo è sicuramente uno dei principali risultati di questa fiera: essere un evento giovane, spigliato.

**Ciò non toglie** comunque che la GCO abbia guardato anche al passato. Alla conferenza d'apertura ha infatti presenziato la leggenda vivente Ralph Baer (in alto a sinistra), inventore della prima console mai esistita, il Magnavox Odissey. Nei giorni della fiera Baer è stato anche al Computerspiele Museum Berlin, dove ha donato un Magnavox da lui firmato e, soprattutto, ha devoluto la sua intera eredità. Potrebbe sembrare strano che l'inventore delle console sia stato invitato a un evento in cui le console non ci sono più, tuttavia una delle intenzioni della GCO era proprio di guardarsi indietro per intuire quali saranno gli sviluppi futuri. Un concetto ben espresso dalla History of Videogames Timeline, esposizione didattica della Storia videoludica realizzata dal museo di Berlino che inizia proprio con Baer. La ricerca è proprio uno dei principali obiettivi a cui punta l'organizzazione dietro la GCO. Non si tratta più di uno showcase, ma di un vero e proprio evento comunitario, frequentato da chi produce i giochi e da chi li fruisce, grazie al quale il mercato può adottare nuovi trend e inseguire nuovi corsi. La domanda sorge spontanea: nella prossima edizione possiamo aspettarci di vedere Microsoft, Nintendo e Sony? Il tentativo di rispondere conduce però a un'altra domanda: ce ne sarebbe davvero bisogno? La GCO è riuscita quest'anno a creare una nicchia che ha dato ospitalità ai pesci più piccoli, i cui fatturati sono però in costante crescita. Per quanto importante nel suo ambito, tuttavia, un publisher online verrebbe comunque offuscato dalla schiacciante presenza dei pesci grandi. È quindi necessario che la GCO mantenga la sua identità unica. Un concetto tutto nuovo, non privo di rischi, specie quando non si ha un'organizzazione del calibro di BIU alle spalle come gli scorsi anni. Ma del resto, non avevamo dubbi che Leipziger Messe avrebbe creato anche quest'anno un evento molto bello: perché non sono le cose a rendere grandi le persone, ma le persone a rendere grandi le cose.

**Guglielmo De Gregori**

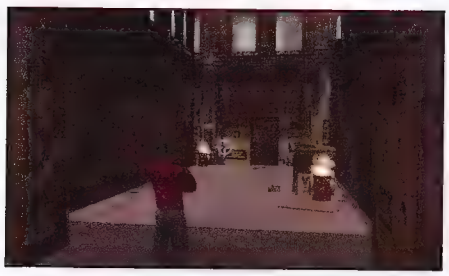
Grandissimo spazio è stato riservato ai tornei, e l'organizzazione della GCO è riuscita ad aggiudicarsi l'ospitalità delle finali del WCG 2009. La partecipazione del pubblico è stata enorme, ed è sicuramente sull'e-sport che la fiera deve puntare per ottenere il successo. Sarebbe un segnale positivo se il prossimo anno i WCG dessero spazio alle new entry dell'intrattenimento online

L'allestimento della fiera era come sempre curatissimo, pensato per essere il più confortevole possibile, ma anche per creare suggestivi effetti scenografici. Tantissime le postazioni a disposizione e sempre gentile il personale, pronto a illustrare ai visitatori i loro prodotti. Uno stand aveva anche portato classici divertimenti da luna park come il martello

**"Qui l'atmosfera è molto amichevole, è questo quello che piace alle persone, vogliono party, band, non vogliono parlare solo di giochi, vogliono incontrarsi e divertirsi"**

## Poisonville

**PUBLISHER:** BIG POINT **URL:** www.poisonville.com



Presentato per la prima volta a Lipsia, *Poisonville* si ispira chiaramente a *GTA* e *Saints Row*, sia nelle tematiche che nel gameplay, tanto da sembrarne quasi un reskin. Al centro del gioco ci sono le tipiche lotte tra bande di criminali ambientate in un'immaginaria città del Nord America, e l'attività principale è combattere in tempo reale con altri giocatori usando armi da fuoco e veicoli. È un ottimo esempio di come un gioco che ricicla elementi da titoli tripla A, e che su console non raggiungerebbe gli standard qualitativi più diffusi, sul mercato online possa ritagliarsi il suo proprio spazio.

## Krieg der Galaxien

**PUBLISHER:** FIRESPLASH **URL:** www.k-d-g.net/

*Krieg der Galaxien* è un interessantissimo esperimento che segue totalmente la filosofia del web 2.0. Non è stato creato da una grande corporazione, ma da un team che di grande aveva solo la passione per i browser game. *Krieg* è un gioco collaborativo, e gli stessi giocatori possono contribuire alla sua formazione nel tempo inviando idee o addirittura lavorando attivamente nello staff. Il gioco è nato nel 2006 e da allora cresce grazie al feedback e all'apporto dei suoi fan. Un vero e proprio esperimento di creatività collettiva, che combina il fervore della scena indie con la concretezza delle possibilità del mercato online.

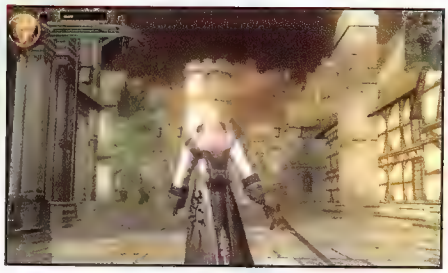
## Heroes in the Sky

**PUBLISHER:** GAMIGO **URL:** heroesinthesky.gamigo.de/

La varietà dei generi nei giochi online aumenta col passare del tempo. È il caso di *Heroes in the Sky*, simulatore di volo arcade in cui i giocatori possono salire a bordo degli aerei della Seconda Guerra Mondiale, schierandosi dalla parte dell'Asse o da quella degli Alleati, e divertirsi assieme a un gran numero di commilitoni online. Nonostante si tratti di un gioco votato all'azione, rimangono comunque molti elementi tipici dei MMORPG. Bisognerà quindi seguire lo sviluppo del pilota e aumentare le sue caratteristiche, raccogliere nuovi oggetti per personalizzare il proprio aereo e crearne di nuovi.

## LAST Online

**PUBLISHER:** EDEN ENTERTAINMENT **URL:** www.eden-ent.co.kr/



Un MMORPG fantasy con più di un tocco, curiosamente, dell'estetica di *Devil May Cry 4*. La principale attrattiva sta ovviamente nell'aspetto competitivo, che offre un gran numero di situazioni PVP come battaglie in Gilda 100 contro 100 e attacchi alle fortezze. Altra peculiarità è il sistema di battaglia che permette di cambiare tipologia di arma in ogni momento del gioco, passando dalle armi ravvicinate a quelle a lunga distanza. Piccole aggiunte che fanno la differenza nel tentativo di attirare l'attenzione di un pubblico giovane che passa facilmente da un gioco all'altro.

## GP2X Wiz

**PUBLISHER:** GAMEPARK HOLDINGS **URL:** wiki.gp2x.org/wiki/Main_Page

GP2X, successore del portatile GP32, è il primo portatile open source basato su tecnologia Linux. Si può usare per vedere foto, film, sentire la musica e ovviamente giocare (anche con gli emulatori), ma la differenza principale risiede nella libertà creativa che viene concessa ai suoi utenti. Invece di combattere la scena homebrew e tarpare le ali a questi esperimenti, Gamepark fornisce senza alcun prerequisito i kit di sviluppo, che sono quindi accessibili a chiunque. Una scelta possibile solo quando non ci sono di mezzo interessi economici enormi come quelli dei leader di mercato.

## Krazy Rain

**PUBLISHER:** SNP ENTERTAINMENT **URL:** www.krazyrain.com

Un prodotto piuttosto particolare, *Krazy Rain*: si tratta infatti di un rhythm game in piena regola, e il motivo per cui si distingue è l'enorme varietà di tracce contenute al suo interno, che includono musica classica coreana, Pop, J-Pop, Dance, Jazz, Hip-Hop, Acid, Rock, R&B, Ballads, House e Techno. Uno degli intenti del gioco è proprio quello di unire le culture usando il mezzo universale della musica. A differenza di *Audition*, altro gioco musicale basato invece sull'uso di avatar, l'interfaccia è esclusivamente quella del gameplay e non ci sono altre attività se non quella di scalare la classifica e provare, ogni giorno, a essere i primi.

## D&R **Wolfgang Marzin** CEO Leipziger Messe

**Qual è il motivo della partnership con la Corea?**
Il nostro scopo è concentrarci sul gaming online, mobile e su browser, ed è per questo che la Corea è il primo partner a cui abbiamo pensato. Si tratta di una forza trainante nello sviluppo di questo genere di giochi, con cui abbiamo stretto ottimi contatti. Alcune delle compagnie che abbiamo invitato qui a Lipsia sono leader di mercato, e molti publisher tedeschi hanno lavorato con la Corea, quindi è la scelta è stata naturale.

**Quale sarà l'impatto della GCO sul mercato tedesco e su quello europeo?**
È solo l'inizio di un impatto: abbiamo ricevuto un ottimo feedback del nostro business center e molti visitatori trade sono venuti qui a parlare concretamente dei loro affari. La stampa ha diffuso l'idea che l'online gaming sia il futuro. Adesso l'online ha solo l'8 per cento del mercato, ma in pochi anni la fetta sarà molto più grande. Tutti i gamer

> "Tutti i giovani di adesso saranno una generazione completamente online. Certo, rimarrà sempre la controparte console, così come abbiamo ancora libri e CD, ma quando anche in Europa avremo adeguati mezzi tecnologici l'online potrà imporsi come in Corea"

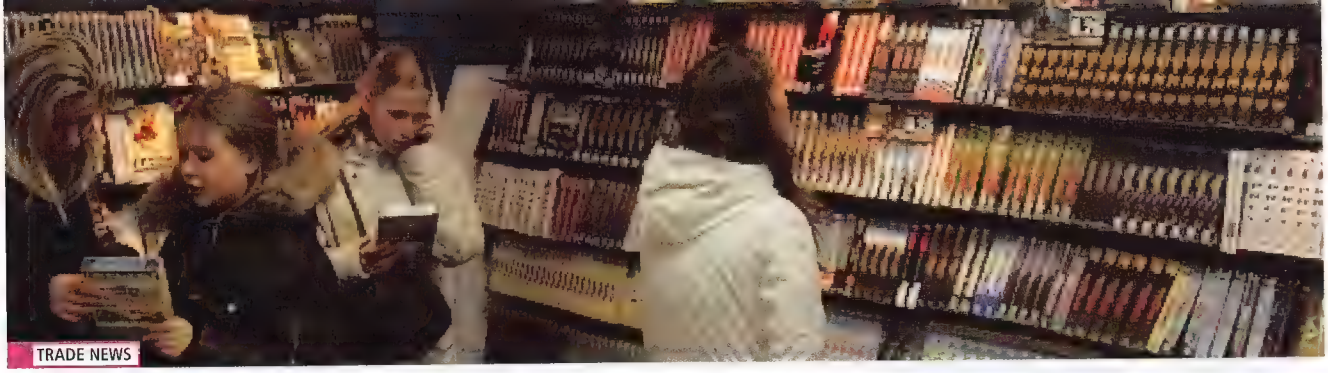
europei conoscono la GCO, e questo è l'inizio di una nuova grande storia.

**Cosa possono imparare Microsoft, Nintendo e Sony? Il fatturato del mercato console e quello online un giorno si equivarranno?**
Loro sono i leader di mercato, sono grandi compagnie. Ma quelle piccole e solo online hanno sviluppato modelli di business innovativi, che ricavano soldi da personaggi e oggetti, le cosiddette microtransazioni. I pezzi grossi possono imparare dalle strategie dei pesci più piccoli e ispirarsi al caso coreano.

**Il mercato online tedesco ed europeo sarà un giorno grande quanto quello coreano?**
Ci vorrà un po' di tempo, ma ci si sta muovendo velocemente in questa direzione. In Corea il 90 per cento degli appartamenti è raggiunto dalla banda larga, qui in Germania solo il 40 per cento. Ma tutti i giovani di adesso saranno una generazione completamente online. Certo, rimarrà sempre la controparte console, così come abbiamo ancora libri e CD, ma quando anche in Europa avremo adeguati mezzi tecnologici l'online potrà imporsi come in Corea.

**Parliamo della differenza tra l'organizzare GC e GCO in termini di comunicazione e marketing.**
La comunicazione passa ovviamente per Internet, andando attraverso la Rete e le community. Siamo partiti da qui, bisogna puntare alle gilde e ai clan. Noi ci abbiamo parlato, li abbiamo invitati, perché online gaming significa comunicazione. Si gioca insieme, non sei da solo ma resti sempre in contatto con altre persone. Per questo abbiamo dovuto usare una strategia di marketing completamente diversa rispetto alla GC. Siamo comunque

sempre pronti a imparare: 7 anni fa abbiamo organizzato la prima GC con 70 espositori, ottenendo un afflusso di 90.000 visitatori. Dopo questa prima edizione ci saranno molte cose da cambiare, ma è un inizio molto buono.





# Made in Italy

a cura di **Eliana Bentivegna**

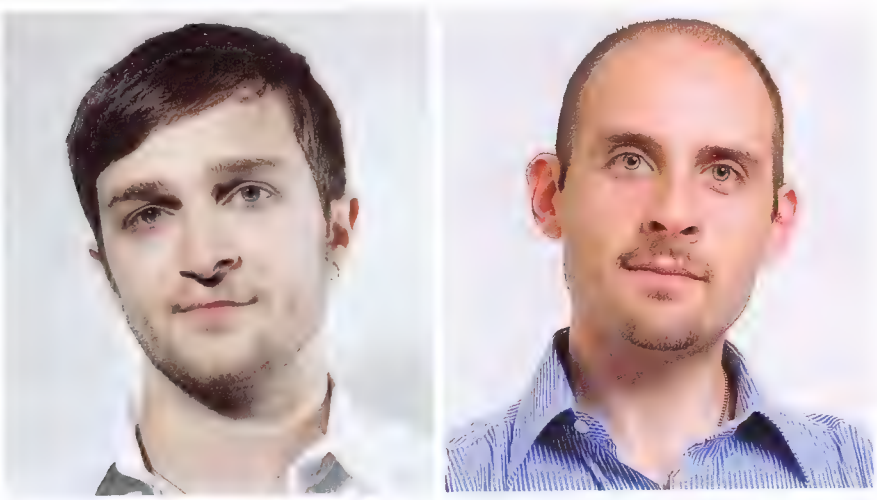
Nomi, fatti ed eventi dell'industria dei videogiochi italiana

**Forse la crisi economica** non avrà colpito in pieno il settore dei videogiochi, ma anche nel mondo dell'entertainment videoludico qualche effetto lo produce. Secondo quanto rilevato da Nielsen (dati riportati da Mcv), infatti, sintomo di una coscienza della crisi presso i videogiocatori è il dato, confermato dai comunicati finanziari di catene specializzate come Gamerush e GameStop, che gli acquisti di giochi usati hanno raggiunto nel 2009 un picco di sell out finora toccato solo nel 2006. I dati Nielsen sottolineano comunque anche un generale trend di crescita delle abitudini videoludiche degli italiani: rispetto alle 16 ore di gioco settimanale registrate nel 2008, il tempo trascorso dai videogiocatori davanti a console o PC è aumentato quest'anno a 16,6 ore. Il 74 per cento dei giocatori intervistati ha confermato che la crisi non influirà sull'acquisto di titoli per i prossimi mesi, tanto che ben il 35 per cento del campione intervistato da Nielsen ha dichiarato che spenderà più soldi nell'acquisto di videogiochi rispetto al 2008. Rimane comunque un campanello d'allarme per l'industria italiana videoludica: un significativo 50 per cento degli intervistati ammette che la situazione economica generale è critica.

**Il legame tra videogiochi e home video**, già da qualche anno, non si limita alla condivisione di contenuti ma anche a quella dell'industria stessa. Non è infatti una novità che nel settore dell'entertainment sia in corso un processo di consolidamento ed espansione delle aziende, testimoniato ancora una volta dal recente accordo tra Millenium Storm e Koch Media Italia, che porterà l'azienda tedesca con sede a Mazzo di Rho (MI) a entrare direttamente nel mercato distributivo home video, sia per quanto riguarda la rivendita sia per l'affitto. Secondo la partnership, infatti, la bolognese Millenium Storm resterà sul mercato esclusivamente come publisher, affidando a Koch Media Italia la distribuzione della propria libreria. "Koch Media intende proporsi, in linea con la storica strategia aziendale, quale attore sempre più rilevante nel mercato. Siamo nuovi nel mondo dell'home DVD in Italia, ma alle nostre spalle la struttura internazionale è attiva da anni nel settore e sono certo che l'ampia esperienza in fatto di publishing, così come si è rivelata vincente nel mondo dei giochi, ci permetterà di raggiungere grandi risultati e molte soddisfazioni in questa nuova avventura", dichiara **Stephan Unser**, managing director di Koch Media, che ha poi aggiunto: "L'attuazione di politiche sul lungo periodo e la nostra flessibilità saranno i punti chiave su cui calibrare un'offerta adatta alle esigenze di ogni cliente".

**I tie-in sono una tipologia di videogiochi** da sempre funestata da una qualità mediocre per una serie di fattori produttivi (pochi fondi e tempo a disposizione, restrizioni sui contenuti). *Marvel: La Grande Allenaza 2* sembra però una piacevole eccezione all'interno di questo desolante panorama. Dopo il successo del primo capitolo sviluppato da Raven Software e uscito nel 2006, infatti, i protagonisti delle serie di fumetti Marvel tornano il 25 settembre a scontrarsi nel drammatico sfondo della Civil War. "Con questo titolo abbiamo cercato in tutti i modi di soddisfare le esigenze dei fan della serie videoludica e dei personaggi Marvel in generale", ha spiegato **George Ngo** dell'Activision Production Development. "Il motore grafico è stato migliorato e i giocatori avranno a disposizione delle ambientazioni molto più grandi e colorate, ricche di oggetti distruttibili". *Marvel: La Grande Alleanza 2*, pubblicato da Activision Blizzard, racconterà dello scontro tra supereroi favorevoli e contrari al Registration Act propugnato dagli Stati Uniti d'America durante gli eventi della Civil War. Il giocatore si troverà così a scegliere se guidare il proprio team di 4 supereroi dalla parte di Iron Man o da quella di Capitan America.

**Il mercato delle avventure grafiche** è duro a morire: lo dimostrano sia importanti titoli in uscita come *Heavy Rain* sia alcune operazioni a livello industriale come quella che ha recentemente coinvolto le italiane Blue Label Entertainment e Adventure Productions. Secondo l'accordo di distribuzione stipulato tra le due società, infatti, dalla fine di settembre BLE distribuirà in esclusiva sul mercato italiano l'intera lineup della divisione publishing della società italiana Adventure's Planet, da qualche anno punto di riferimento per tutti gli appassionati di avventure grafiche. "L'accordo con Adventure Productions rientra in una specifica scelta editoriale di BLE", ha spiegato il presidente **Bruno Bernasconi**.



Claudio Fagnani e Maurizio Cassano, in qualità rispettivamente di event & media manager e nuovo brand manager, sono entrati a far parte dell'area marketing di Nintendo Italia

George Ngo, dell'Activision Production Development, alla presentazione milanese di *Marvel: La Grande Alleanza 2*

"Intendiamo valorizzare le nostre radici che ci vedono protagonisti nella distribuzione di avventure grafiche di alta qualità. Il settore è vitale e conta numerosi appassionati. L'accordo di distribuzione con Adventure Productions consentirà di affinare ulteriormente la nostra proposta editoriale e di promuoverla al meglio attraverso la loro competenza e multimedialità". Un importante risultato per il genere delle avventure grafiche in Italia, ma anche per Adventure Productions. "L'accordo con BLE è un importante passo avanti per la crescita aggressiva che sta vivendo la nostra azienda", commenta **Carlo De Caesaris**, CEO di Adventure's Planet. "Siamo sicuri che unendo il nostro know-how sul prodotto 'avventura' e la grande esperienza di BLE nel campo della distribuzione potremo rilanciare in Italia un genere che merita davvero più spazio". Tra i titoli in uscita si trovano *The Abbey*, un'avventura per PC ispirata a Il Nome della Rosa di Umberto Eco, *The Legend of Crystal Valley*, una linea di titoli casual-adventure e l'innovativa serie 'Casebook', avventure investigative interpretate da un intero cast di attori reali; il giocatore dovrà risolvere intricati casi raccogliendo tracce e indizi attraverso fotografie e interrogando i sospettati, in ambienti tridimensionali reali interamente esplorabili.

**L'area marketing di Nintendo Italia** si rafforza con l'ingresso di due nuovi membri. Secondo quanto dichiarato lo scorso mese dalla filiale italiana dello storico publisher giapponese, infatti, Claudio Fagnani, in qualità di event & media manager, e Maurizio Cassano, nuovo brand manager, sono entrati nel team diretto da Sandro Benedettini di cui fanno già parte Simona Portigliotti, brand manager, Oliviero Pari, web manager, Francesca Prandoni, PR manager e Nicolò Testi, marketing assistant.

***LittleBigPlanet*, Sony e Giffoni per la creatività:** il platform/editor di videogiochi firmato Media Molecule è sin dalla sua uscita protagonista di numerosi concorsi e iniziative per premiare l'inventiva degli utenti anche in ambiti non necessariamente legati al medium videogioco. Insieme al prestigioso Film Festival, Sony Computer Entertainment Italia e PlayStation Magazine Ufficiale hanno dunque organizzato un contest sulla creazione di un 'mondo perfetto' sotto forma di livello di *LittleBigPlanet*. Il vincitore è il ventiduenne Attilio Armone di Catanzaro Lido, che ha presentato un progetto basato su ecologia, rispetto per il prossimo e tutela dei diritti raccontando all'annuncio della vittoria di aver voluto dimostrare con il suo lavoro che anche i videogiocatori sono dotati di saldi valori etici per combattere i pregiudizi che circondano il medium. Angela Sanzone, product manager di Sony Computer Entertainment Italia, ha espresso soddisfazione alla sensibilità verso i temi del sociale e del rispetto dell'ambiente riscontrata nei giovani partecipanti, specchio sicuramente di un'intera generazione.

**Approda ufficialmente anche in Italia la Global Game Jam,** dopo una prima edizione tenutasi simultaneamente in 23 Paesi del mondo e 54 sedi in cui gli sviluppatori partecipanti hanno dovuto realizzare un videogioco nelle 48 ore di tempo a disposizione. È stato infatti raggiunto l'accordo tra AIOMI e l'IGDA Education Special Interest Group, ramo della International Game Developers Association che si occupa di organizzare l'evento: la seconda edizione, che si svolgerà dal 29 al 31 gennaio 2010, si terrà per l'Italia nella sede romana dello IED. **Susan Gold**, fondatrice dell'evento e cattedra all'IGDA EdSIG, ha commentato: "Lo scorso anno abbiamo portato la Global Game Jam in 54 diversi posti del mondo e per il 2010 ci aspettiamo che questo numero venga triplicato. Ho ricevuto molte email di studenti e professionisti che affermavano di essere riusciti a trovare un lavoro grazie all'evento, o di aver scoperto un entusiasmo tutto nuovo. Non vedo l'ora di sapere cosa accadrà il prossimo gennaio e sono davvero felice di sapere che l'Italia sarà tra le location del 2010".

# HOTCAKES

## Le classifiche di Game Pro

### Classifica vendite console - Giappone

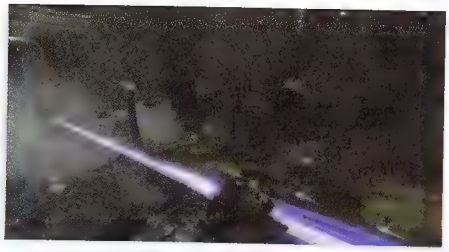
15 giugno – 12 luglio 2009
*Fonte: Media Create*

| | Vendite mensili | Vendite '09 | Vendite totali |
|---|---|---|---|
| DSi + DSL | 274.200 | 1.730.156 | 26.880.199 |
| PSP | 114.049 | 1.123.333 | 12.419.255 |
| Wii | 88.288 | 613.951 | 8.119.915 |
| PS3 | 42.729 | 535.154 | 3.159.323 |
| Xbox 360 | 21.937 | 216.658 | 1.046.119 |
| PS2 | 14.590 | 129.490 | 21.527.745 |

### Classifica vendite console - USA

Giugno 2009
*Fonte: NPD*

| | Vendite mensili | Vendite totali |
|---|---|---|
| Nintendo DS | 766.500 | 31.948.200 |
| Wii | 361.700 | 20.594.000 |
| Xbox 360 | 240.600 | 15.478.700 |
| PlayStation 3 | 164.700 | 7.938.400 |
| PSP | 163.500 | 15.222.000 |



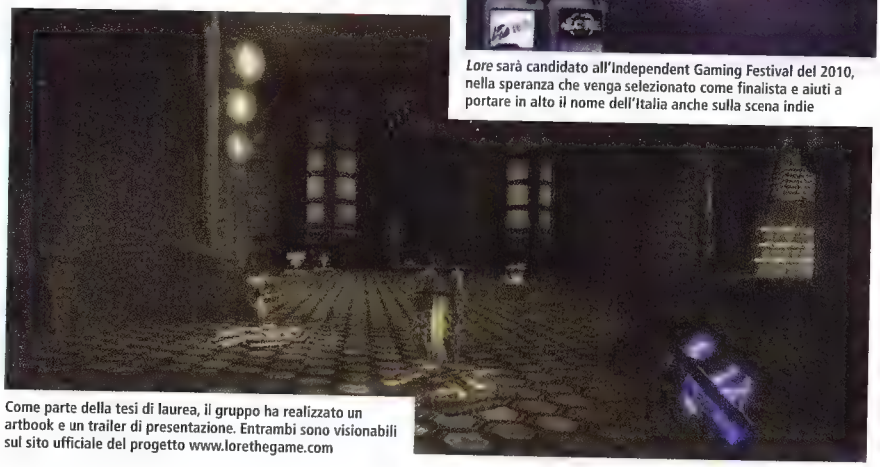
*Lore* sarà candidato all'Independent Gaming Festival del 2010, nella speranza che venga selezionato come finalista e aiuti a portare in alto il nome dell'Italia anche sulla scena indie

# Sete di conoscenza

## Ecco perché la tesi di laurea di un gruppo di studenti allo IED ha un game play invece di pagine stampate

Senza esagerazioni, si può dire che *Lore* sia stata una sorpresa. Partito come progetto didattico e tesi di laurea collettiva del terzo anno di virtual design allo IED, l'Istituto Europeo di Design nella sua sede di Roma, e realizzato da studenti senza alcuna esperienza sul campo, questo mod totale di *Unreal Tournament III* può vantare non solo un'art direction solida, ma anche un sistema di gioco che in virtù della sua familiarità rende più facile calarsi nel mondo. Sono stati necessari appena due mesi di lavoro intenso per portare a termine il tutto: un'impresa notevole che ci ha spinto a cercare e intervistare alcuni dei componenti del gruppo (i loro nomi: Davide Berardi, Massimo Cervoni, Beatrice Ciampi, Pietro Coco, David Josè Augusto, Andrea Lilli, Valerio Lo Mauro, Alessio Mastromonaco, Alessio Moriti, Matteo Vito Murro, Matteo Orecchio, Claudio Panetta, Valerio Pisciarelli, Roberto Proietti, Diego Sacchetti, Alessandro Salis, Flavio Valenzi, Francesca Mazzara e Thiago Testa) per saperne di più sulle loro dinamiche interne.

**"Trovo commovente quando passi un'intera nottata al computer e ti rendi conto di essere riuscito a realizzare un progetto che fino a qualche ora prima sembrava difficilissimo"**



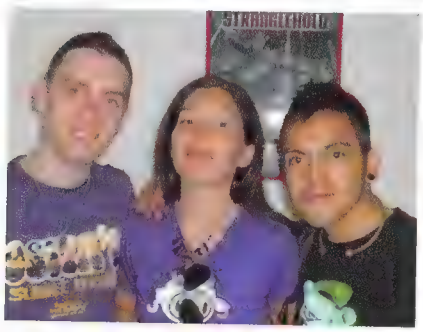
Come parte della tesi di laurea, il gruppo ha realizzato un artbook e un trailer di presentazione. Entrambi sono visionabili sul sito ufficiale del progetto www.lorethegame.com

**A cosa è stata dovuta la scelta del format e dell'ambientazione di *Lore*? È stata una scelta di gruppo o il prodotto di un'ispirazione improvvisa di uno di voi?**

**Flavio Valenzi:** La scelta del format come dell'ambientazione è stata il frutto di un lavoro di gruppo serrato e creativo pieno di proposte valide da parte di tutti, un cocktail di fantasia e voglia di produrre qualcosa che fosse accattivante e allo stesso tempo funzionale.

**Beatrice Ciampi:** Abbiamo sempre lavorato simulando la gestione del progetto da parte di una software house; ogni decisione è stata quindi presa in gruppo durante i brainstorming che praticavamo nelle ore di lezione. Ovviamente alcuni ragazzi erano più appassionati di FPS rispetto ad altri, ma alla fine si sceglieva un compromesso logico funzionale che fosse basato sulle nostre idee di giovani videogiocatori e sviluppato come se fossimo veri professionisti.

**David Josè Augusto:** Posso dire che ci serviva che i personaggi si trovassero a Roma e che il contesto giustificasse la violenza. Questo ci ha portato a pensare una storia futuristica di ricerca della salvezza nell'arena di un Colosseo hi-tech.



Da sinistra a destra: il lead art director Flavio Valenzi, la lead 3D animator Beatrice Ciampi e il lead 3D artist David José Augusto

**Raccontateci l'esperienza da non ripetere e quella più bella provata durante il periodo di sviluppo.**

**FV:** L'esperienza da non ripetere coincide con quella più bella, ossia il momento della creazione dei primi sette personaggi: sono state notti indimenticabili in cui tutti abbiamo dato il massimo senza dormire mai per rispettare le 'milestone' che ci eravamo imposti.

**BC:** Fortunatamente non abbiamo avuto grossi problemi, ci siamo organizzati bene e questo ha permesso un lavoro regolare; una brutta esperienza sarebbe stata il dover rifare qualcosa nuovamente, magari per un'incomprensione.

Personalmente trovo commovente quando passi un'intera nottata al computer e ti rendi conto di essere riuscito a realizzare un progetto che fino a qualche ora prima sembrava difficilissimo. Noi studenti non abbiamo ancora la certezza delle nostre piene capacità perchè non abbiamo mai affrontato un lavoro tanto serio come lo è stato *Lore*, quindi scoprire che siamo in grado di effettuare un lavoro professionale vuol dire scoprire che i sogni si possono realizzare; riesci a capire quanto vale la tua bravura, e una sensazione di successo ti avvolge.

**DJA:** La più bella è stata importare il proprio personaggio in un'arena. Credo sia avvincente poter creare e poi controllare un personaggio a proprio piacimento, è una cosa che ti immerge completamente nel gioco.

**Cos'avete imparato in particolare dal periodo di lavorazione di *Lore*? Lezioni di vita, tecniche professionali...**

**FV:** Ho imparato che la cosa più bella di un progetto è scommetterci sopra mettendo in gioco tutte le energie. Un impegno simile non può che condurre a risultati straordinari.

**BC:** Ho imparato che bisogna rispettarsi a vicenda, a prescindere dalle situazioni personali. La continuità del lavoro è la cosa più importante, se qualcuno lavora male bisogna intervenire e aiutarlo per evitare che lo sviluppo del progetto si fermi. Quando lavori in squadra non puoi stare a pensare alle antipatie personali o alle ingiustizie che possono capitare, l'importante è mantenere sempre la calma e imparare gli uni dagli altri.

**DJA**: Be', ho capito come funziona il meccanismo di produzione e sviluppo di un videogame. L'esperienza mi ha insegnato che più il team di produzione è unito, sopratutto in un ambito extralavorativo, più la qualità del prodotto può migliorare: la collaborazione e l'affiatamento ti portano di sicuro più in alto.

PERSONE

# Sogni di LucasArts

## Passato, presente e futuro delle avventure grafiche raccontati (in Italia) da un pioniere del genere

Chiunque abbia più di vent'anni non faticherà a riconoscere l'importanza rivestita dalla LucasArts nel corso dell'evoluzione del settore videoludico. Sebbene a molti possa sembrare che la major californiana abbia sempre presieduto i vertici di questo business, c'è stato tuttavia anche un tempo in cui il suo organico era composto da soli dieci elementi. Stiamo parlando dei primi singulti della Lucasfilm Games: gli albori di un'era tra le più radiose che la Storia dei pixel ricordi.

Tutti oggi conoscono i Gilbert e gli Schafer (di cui parliamo anche a pagina 066), ma prima di loro c'è stato Noah Falstein. Figura spesso dimenticata ma di grande importanza, è stato uno di quei dieci pionieri e in quanto tale ha potuto contribuire attivamente in molteplici ruoli, da designer a programmatore, alla realizzazione di tutti i capolavori che avrebbero in breve tempo creato la fama e il successo dell'azienda: una fama che a tutt'oggi sopravvive dopo mille trasformazioni. Falstein, anche come co-creatore al fianco di Ron Gilbert, ha messo del suo nella gran parte dei punta e clicca firmati Lucas, ma ha lavorato principalmente a titoli quali *The Secret of Monkey Island*, *Indiana Jones and the Last Crusade*, *Indiana Jones and the Fate of Atlantis* e *The Dig*, oltre che ad altri generi (come nel caso di *Koronis Rift*, vecchio gioco per C64, o di *Battlehawks 1942*) e, dopo l'uscita da LucasArts, ha collaborato dalla sua compagnia personale, The Inspiracy, con Disney Interactive, Humungous e altre.

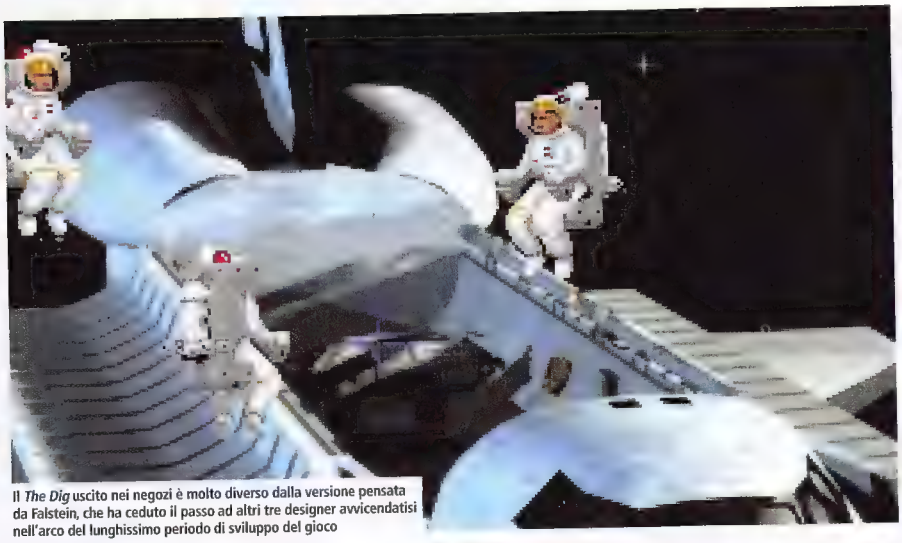
**Approfittando della recente uscita dell'edizione speciale del primo Monkey Island, Falstein parlerà della versione originale del 1990 ripercorrendo di conseguenza la cronistoria di LucasArts**

Un personaggio dunque di grande interesse, che sarà possibile conoscere di persona in occasione del suo prossimo viaggio in Italia verso la fine di settembre. Approfittando della recente uscita dell'edizione speciale con grafica ridisegnata del primo *Monkey Island* e della ripubblicazione di *Fate of Atlantis* e *The Last Crusade*, Falstein parlerà della versione originale del 1990 ripercorrendo di conseguenza la cronistoria della società e di un intero genere e partecipando a vari incontri e tavole rotonde davanti ai microfoni di GAMECON 2009, all'interno della seconda edizione della serie di conferenze a tema Pianeta Avventura che già aveva riscosso grande successo lo scorso anno grazie anche alla collaborazione di Adventure's Planet. Potremo così scoprire retroscena dello sviluppo dei titoli succitati e saperne di più sul clima che i loro autori respiravano quotidianamente.

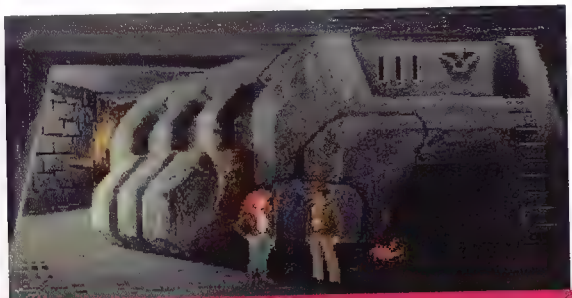
Attualmente Falstein, oltre a contribuire al 'Progetto 400', una sorta di protocollo univoco delle regole di game design iniziato dal co-designer di *Fate of Atlantis* Hal Barwood, si occupa prevalentemente di serious game, software che usano le regole videoludiche per scopi avulsi dall'intrattenimento quali educazione, sperimentazione, terapie e simulazioni sociali. Anche di questo si parlerà durante uno specifico incontro durante la manifestazione napoletana.

**Virginia Petrarca**

**Con la sua The Inspiracy, Falstein è impegnato soprattutto sul fronte dei serious game ed è anche di questo che parlerà nel suo intervento a GAMECON. Dal 1997 al 1999 ha presieduto la IGDA**



**Il *The Dig* uscito nei negozi è molto diverso dalla versione pensata da Falstein, che ha ceduto il passo ad altri tre designer avvicendatisi nell'arco del lunghissimo periodo di sviluppo del gioco**



**Appuntamento con la Storia**

**Tutte le informazioni su GAMECON 2009**

**Sviluppandosi nell'arco di una fitta tre giorni di eventi, convention, mostre grafiche e serrate sfide di cosplay, il GAMECON 2009 avrà luogo dal 18 al 20 settembre prossimi, all'interno di una cornice d'eccezione quale l'imponente Castel Sant'Elmo di Napoli. Lungo le sale che costituiscono il cuore della roccaforte normanna edificata nel 1343 troveranno collocazione gli stand delle più note realtà commerciali, giornalistiche e istituzionali del settore videoludico italiano, con tanto di ulteriori partecipazioni d'eccezione da parte dei rispettivi protagonisti.**

# L'imperdibile **enciclopedia** dei **videogiochi** di ieri e di oggi

Il primo numero a soli 1,99€

**VIDEOGAMES**
LA GRANDE STORIA DEI VIDEOGIOCHI

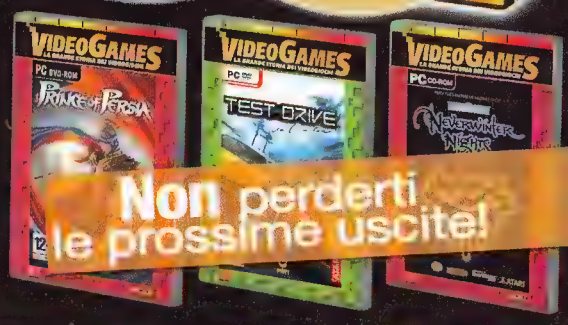
**I PROTAGONISTI**
PITFALL, LARA, IL PRINCIPE DI PERSIA

**LA STORIA DEL GENERE**
DA INDIANA JONES A TOMB RAIDER

**EVERGREEN E NOVITÀ**
I MIGLIORI GIOCHI DI SEMPRE

**PLATFORM GAME ED ESPLORAZIONE**
**UN SALTO NELL'AVVENTURA**

Dal **25 agosto** ogni **settimana** in edicola!




**Non** perderti le prossime uscite!

Dagli autori di:

GIOCHI COMPUTER · GAMES machine · 360 · PSM · GAMES VILLAGE · PANINI PUBLISHING · Special ITALY

Visita il sito www.lagrandestoriadelvideogiochi.it

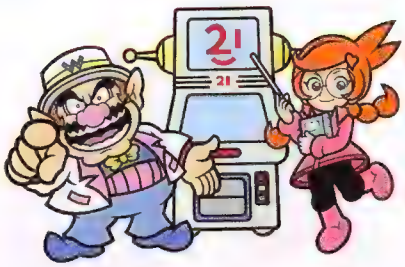
Collana di 30 uscite. Prezzo a regime €9,99 a uscita

# INCOMING

## Nuovi giochi e update su titoli da tenere d'occhio

### WarioWare DIY

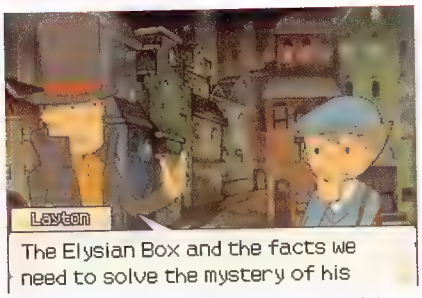
FORMATO: DS PUBLISHER: NINTENDO



Pubblicizzato all'E3 con lo slogan 'creare è solo metà del divertimento', questo nuovo exploit dell'avido Wario potrebbe diffondere i contenuti creati dagli utenti sulla console Nintendo

### Professor Layton and the Diabolical Box

FORMATO: DS PUBLISHER: LEVEL-5




Il mentore di Layton è stato assassinato e solo il misterioso Elysian Box sa chi sia il colpevole: ovviamente, non sarà facile scoprirlo. Ai 150 nuovi puzzle se ne potranno aggiungere altri 33 scaricandoli via Wi-Fi

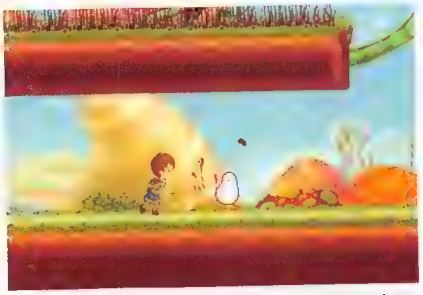
### Endless Ocean 2: Beautiful Ocean

FORMATO: Wii PUBLISHER: NINTENDO

Un altro suggestivo viaggio negli abissi, con modelli e animazioni più rifiniti per la popolosa fauna marina. Le nuove locazioni includono veri fiumi e canali. Il co-op ritorna col supporto al WiiSpeak

### A Boy and his Blob

FORMATO: Wii PUBLISHER: MAJESCO



Questo tenero remake per WiiWare, molto atteso dalle nostre parti, vanta bellissime animazioni ma forse la miglior scelta è stata includere un pulsante per l'abbraccio. Come se non fosse già abbastanza adorabile

### Rabbids Go Home

FORMATO: Wii PUBLISHER: UBISOFT

Il titolo rispecchia i sentimenti che cominciamo a nutrire nei confronti delle pur simpatiche mascotte. Se non altro, i quaranta livelli di questo gioco di corse su carrelli della spesa promettono qualcosa di nuovo

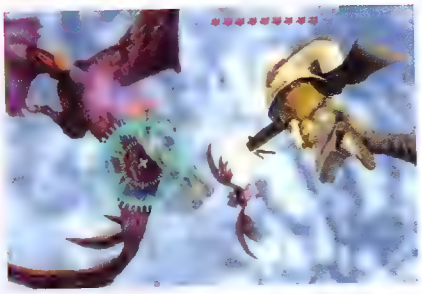
### Mini Ninjas

FORMATO: Wii PUBLISHER: SQUARE ENIX EUROPE

Chissà se l'acquisizione di Eidos da parte di Square Enix cambierà in qualche modo questo action game dalle tinte pastello ambientato 'nel lontano oriente'. Aspettatevi un hands-on a brevissimo

### FFCC: The Crystal Bearers

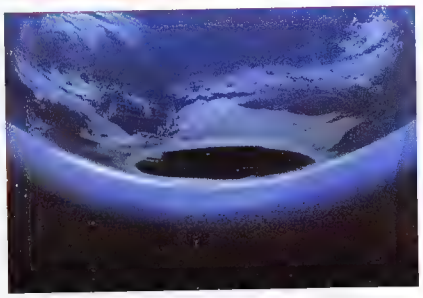
FORMATO: Wii PUBLISHER: SQUARE ENIX



Stavolta non sarà solo un gioco DS sgranato su uno schermo TV. L'eroe Layle si prodiga in spettacolari combattimenti aerei, mentre noi utilizzeremo il Remote per lanciare oggetti e pilotare aeronavi

### Shin Megami Tensei: A Strange Journey

FORMATO: DS PUBLISHER: ATLUS



Ormai nessun segreto resta tale a lungo sulla Rete: alcuni giorni prima dell'annuncio anticipato dal sito teaser il mistero è stato svelato, trasformando l'attesa in farsa. Ormai Atlus produce *SMT* come pagnotte

### Marvel: La Grande Alleanza 2

FORMATO: 360, PC, PSP, PS3, Wii PUBLISHER: ACTIVISION BLIZZARD

Il seguito dell'apprezzato tie-in tratta uno degli archi narrativi più belli dell'universo Marvel, la Guerra Civile, e le aspettative salgono. Inevitabile la scelta della fazione fra pro e contro registro dei supereroi

## ❑ NET GAME DEL MESE

Dura, la vita di un multimilionario: se non altro quella del magnate Sir Reginald MoneySeize II, vestito di tutto punto con la sua tuba e il doppiopetto, dev'essere un vero inferno. Reginald vuol costruire un'alta torre e per finanziare l'impresa, come tutti i comuni mortali, dovrà raccogliere col nostro contributo una montagna di denaro. E no, non raggiungerà lo scopo cercando degli sponsor e riciclando soldi da qualche paradiso fiscale, bensì saltando in testa a strani mostri fatti di una manciata di pixel e raccogliendo monete come già si usa da un ventennio nel Regno dei Funghi.

Nei livelli a schermata fissa di *MoneySeize* possiamo far saltare Reginald fino a due volte consecutivamente per raggiungere piattaforme e nemici situati in alto. È possibile accedere alle porte che conducono ai livelli in qualsiasi ordine, con la raccomandazione di non prendere sottogamba il gioco: sin da subito, infatti, sono richiesti precisione e tempismo.

A distinguere questo da altri titoli molto simili pensano la grafica minimalista sulle corde di un gioco 8-bit e i buffi commenti del protagonista nelle frasi-tutorial.

# L'ABBONAMENTO PAGALO VIA WEB

**SOLO 37.90€**

**ricevi 12 numeri**

**SE RINNOVI CON CARTA DI CREDITO SUL WEB**

L'EDIZIONE ITALIANA DI

**EDGE**

## Puoi rinnovare anche se il tuo abbonamento non è ancora scaduto

### SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI CON CARTA DI CREDITO VIA WEB

Se rinnovi l'abbonamento con carta di credito il risparmio è maggiore rispetto a un altro tipo di rinnovo: 12 numeri a soli

**€ 37.90**

**Prezzo a copia Euro 3,16**

**Risparmio totale Euro 34,10 pari al 47,36% Risparmi più di 5 numeri + altri 7 euro + 1 euro di bollettino rispetto a un nuovo abbonato**

### SE SEI GIÀ ABBONATO E RINNOVI*

Se rinnovi l'abbonamento a Game Pro risparmi di più rispetto a un nuovo abbonato

**€ 39.90**

**Prezzo a copia Euro 3,33**

**Risparmio totale Euro 32,10 pari al 44,58% Risparmi più di 5 numeri + 5 euro rispetto a un nuovo abbonato**

### NUOVI ABBONATI CON CARTA DI CREDITO VIA WEB

Abbonati a Game Pro e risparmi 12 numeri a soli

**€ 41.90**

**Prezzo a copia Euro 3,49**

**Risparmio totale Euro 30,10 pari al 41,81% Risparmi più di 5 numeri**

### I NUOVI ABBONATI

Abbonati a Game Pro e risparmi! 12 numeri a soli

**€ 44.90**

**Prezzo a copia Euro 3,74**

**Risparmio totale Euro 27,10 pari al 37,64% Risparmi più di 4 numeri**

*Offerta valida fino al 15 settembre 2009

***Sei pronto?*** *Ti servono massima concentrazione, sangue freddo e grande abilità. Ogni mese,* ***Game Pro*** *verrà consegnato puntualmente a casa tua. Non puoi rischiare di lasciarti sfuggire neanche un numero di* ***Game Pro*** *e nemmeno rinunciare a uno sconto davvero eccezionale.*

***Il gioco si è fatto veramente duro: è arrivato il momento di abbonarsi!***

# I VANTAGGI

Abbonandoti oggi stesso a **Game Pro**, potrai cominciare a ricevere direttamente a casa tua la rivista già dal prossimo numero. Se le poste dovessero smarrire una copia, basta che tu ci scriva una e-mail e ti prolunghiamo l'abbonamento!

✔ Sconto del 47,36%, praticamente più di 5 NUMERI GRATIS, per i rinnovi!

✔ Nessun rischio!
Soddisfatto o rimborsato!
In qualsiasi momento!

## vai su www.gameproabbonamenti.it

**Sottoscrivendo l'abbonamento**
**ricevi a casa il tuo mensile preferito**
**e puoi gestirlo come vuoi tu dal WEB**

# AVRAI UNA CABINA DI COMANDO PERSONALE

## ECCO TUTTO QUELLO CHE CI POTRAI FARE

✔ puoi **spostarlo** quando cambi indirizzo, anche solo per un mese
✔ puoi **interrompere** la spedizione durante le vacanze
✔ puoi **controllare** quando lo abbiamo spedito
✔ puoi **verificare** se ti sta per scadere l'abbonamento
✔ puoi **rinnovarlo** da solo, risparmiando tempo, denaro e fastidi

**Per ogni informazione ulteriore rivolgersi a abbonamenti. Game Pro@sprea.it - FAX: 02.700537672**

Sprea Editori ITALY

SONO ACCETTATE TUTTE LE CARTE DEL CIRCUITO VISA, AMERICAN EXPRESS E DINERS.

# Scegli le *pubblicazioni* che vuoi ordinare

*Indica il quantitativo delle pubblicazioni che vuoi ricevere*

| | | |
|---|---|---|
| | L'HARDWARE DEI PC - AGGIORNARE, RIPARARE, ELABORARE IL COMPUTER | € 8,50 |
| | PC FAI DA TE - GUIDA PRATICA ALL'HARDWARE | € 12,90 |
| | RECUPERA E SALVA I FILE PERSI O CANCELLATI | € 8,50 |
| | HDTV - TV AD ALTA DEFINIZIONE | € 8,90 |
| | WEB 2.0 MARKETING PUBBLICITÀ | € 9,90 |
| | IL FOTORITOCCO | € 12,00 |
| | CREA LA TUA MUSICA CON FL STUDIO 6 | € 12,00 |
| | CUBASE 4 - MUSICA DIGITALE | € 12,90 |
| | FARE MUSICA CON CUBASE SX | € 9,90 |
| | iPOD + iTUNES | € 9,90 |
| | MUSICA CON IL PC | € 9,90 |
| | MUSICA DIGITALE - IPOD E MP3 | € 8,90 |
| | REASON GUIDA COMPLETA | € 9,90 |
| | JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE | € 12,90 |
| | COMPUTER SICURO | € 12,90 |
| | DIVX E XVID SENZA SEGRETI | € 8,90 |
| | ACQUISTI SICURI SU INTERNET | € 6,50 |
| | BLOG E PODCAST | € 9,90 |
| | CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI | € 9,90 |
| | GOOGLE - UN MONDO DA SCOPRIRE | € 9,90 |
| | WEB 2.0 AJAX | € 12,90 |
| | WINDOWS VISTA- IL REGISTRO DI SISTEMA | € 8,50 |
| | WINDOW VISTA - IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI | € 8,50 |
| | WINDOWS VISTA - GUIDA BLU | € 12,90 |
| | DIVENTA ESPERTO DI FOTOGRAFIA DIGITALE | € 12,00 |
| | ← Totale Quantità | Totale Ordine |

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:**

Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

| | | |
|---|---|---|
| | Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di | € 2,90 |
| | Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di | € 7,00 |

| | |
|---|---|
| TOTALE COMPLESSIVO | € |

**SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON**

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito www.spreastore.it. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a store@sprea.it

NOME

COGNOME

VIA

N° C.A.P. PROV.

CITTÀ

TEL.

E-MAIL

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:**

Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**

☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**

☐ **Carta di Credito**

N.

*(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)*

Scad. CVV

*(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)*

*Nome e Cognome del Titolare*

Data Firma del titolare

GAME PRO - N°26

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne Incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.


# La tua libreria online

Per scoprire tutto il mondo del...

# DIGITALE

**HDTV - TV AD ALTA DEFINIZIONE**

Il manuale per fare manutenzione a PC desktop e portatili, e per riparare ed elaborare l'hardware.

€ 8,90

**IPOD+ITUNES**

Tutto, ma proprio tutto quello che dovreste sapere sull'iPod e... non avete mai osato chiedere!

Con CD-ROM

€ 9,90

**WINDOWS VISTA - IMPOSTAZIONI TRUCCHI E SEGRETI**

Per districarvi tra configurazioni, task, finestre e funzionalità su Windows Vista.

€ 8,50

**BLOG E PODCAST**

Un manuale dedicato a blog e podcast in tutte le loro forme che offre la possibilità di ottenere un dominio web personale gratuitamente.

€ 9,90

**Acquistando tre o più titoli le spese postali sono GRATUITE!**

**CREARE UN SITO WEB IN POCHI MINUTI**

La moderna arte della creazione di siti tramite i linguaggi del web editing, dall'HTML al CSS.

€ 9,90

**WEB 2.0 MARKETING PUBBLICITÀ**

Una guida ideale per chi voglia comprendere le possibilità di Internet come efficace strumento di marketing.

€ 9,90

**JAVASCRIPT - CREARE PAGINE WEB INTERATTIVE**

Da tenere vicino al computer per chi vuole rendere il proprio sito dinamico e interattivo.

€ 12,90

**IL FOTORITOCCO**

Con le nostre guide passo passo e i consigli dei più grandi fotografi, è facile trasformare ogni fotografia in un ritratto mozzafiato.

€ 12,00

e tanti altri ancora sul sito...

**www.spreastore.it**

# Hype

Le uniche anteprime che ne sono libere

## I più attesi da Game Pro

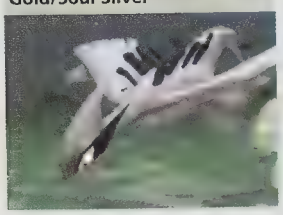
### Brütal Legend

**Le vicende legali di *Brütal Legend* sfociano nella cospirazione, ma noi speriamo solo di poter rockeggiare al più presto in compagnia di Jack Black**
360, PS3, EA

### Modern Warfare 2

**Per quanto l'aumento rispetto al prezzo standard sia tutt'altro che 'Most Wanted', tutto il resto è desiderabilissimo, compreso il visore notturno dell'edizione limitata**
PC, 360, PS3, ACTIVISION BLIZZARD

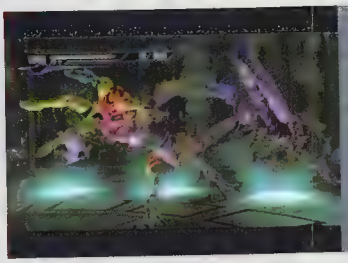
### Pokémon Heart Gold/Soul Silver



**Quelli che sono da molti ritenuti i capitoli migliori tornano meritatamente su DS con rinnovato splendore. E questa volta il contapassi ci costringerà a uscire di casa**
DS, NINTENDO

## Non-Digital divide

### I primi, timidi tentativi di Nintendo di abbandonare la sua 'difference'



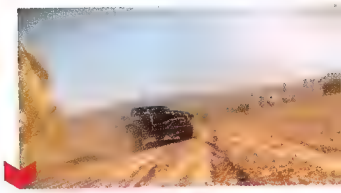
Con *Other M*, *Metroid* dimostra di essere la serie più camaleontica, capace di passare da Oriente a Occidente e ritornare in patria, ma nelle mani del Team Ninja. Che vinca o fallisca, è una di quelle mosse ardite su cui Nintendo dovrebbe puntare per i suoi capisaldi di sempre

Il divario che separa Nintendo dalle altre compagnie non è semplicemente a livello di hardware, ma interessa un aspetto più profondo. Mentre la concorrenza cerca sempre, anche in modi improbabili, di dare uno spessore narrativo a qualunque cosa esca, quando si tratta dei suoi franchise storici Nintendo rimane arroccata sulle proprie posizioni, che vengono interpretate dai fan più irriducibili come lodevoli scelte stilistiche. Se da una parte è vero che le sue formule hanno funzionato in modo egregio nella maggior parte dei casi, non si può negare oggettivamente quanto un *Metroid Corruption* a caso sia anacronistico rispetto alla maggior parte dei titoli sulle altre piattaforme.

Con l'annuncio di *Metroid: Other M*, Nintendo ha ufficialmente sancito che non si possono più giustificare certi limiti come peculiarità che elevano le sue opere al di sopra della massa, ma che bisogna andare avanti. Non per conformarsi ma per sfruttare un potenziale che esiste e non va temuto. Anni di disquisizioni sull'eccellenza (innegabile, per carità) di titoli appartenenti al passato più o meno recente hanno messo in ombra il fatto che persino i giochi Nintendo possano aver bisogno di valori produttivi più elevati. Occorre abbandonare l'aura di sacralità di alcune serie e capire che non sono geneticamente impossibilitate ad adeguarsi alle scelte più popolari ma anzi la forza delle loro tematiche sarebbe esaltata da una struttura più moderna. Qualcuno potrebbe obiettare che una saga, privata delle sue caratteristiche, rischia di essere snaturata. Per quale motivo *The Last Guardian* dovrebbe contenere tonnellate di dialoghi? Ma i giochi del Team Ico hanno il silenzio e la malinconia insiti nella loro natura, e questo avviene consapevolmente fin dai tempi di *Ico*. Totalmente diverso è il discorso per Nintendo, le cui convenzioni sono il retaggio di costrizioni tecniche arcaiche che nel corso del tempo si sono accettate come naturali e persino positive, anche dopo anni che erano state abbandonate da tutti gli altri.

Certo, c'è da dire che *Metroid Prime* narrava la sua storia in modo più elegante, svelando il suo background attraverso il visore di Samus, e qui risiedeva parte del suo fascino. Di fronte alla sua versione rinnovata e pirotecnica, è normale sentirsi un po' straniati, e la qualità del risultato finale è tutto tranne che garantita. Ma ciò non toglie che questo sia un primo passo importante per Nintendo, verso l'accettazione di nuovi mezzi per raccontare gli universi che ha creato.

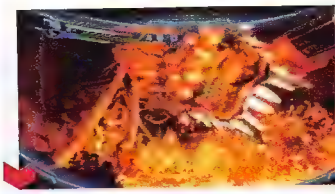
**Guglielmo De Gregori**

034 Colin McRae: DiRT 2
360, DS, PC, PS3, PSP, Wii

036 Pro Evolution Soccer 2010
360, PC, PS3, Wii

038 Heavy Rain
PS3

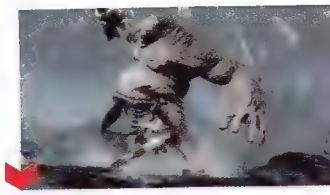


039 Metroid: Other M
Wii

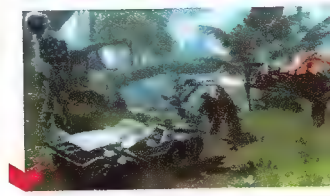
040 Sin and Punishment 2
Wii

041 Batman: Arkham Asylum
360, PC, PS3

042 The Last Guardian
PS3



043 God of War III
PS3



044 Avatar: The Game
360, PC, PS3

045 Forza MotorSport 3
360

046 Ratchet & Clank: A Crack in Time
PS3

047 Echochrono
PS3, PSP

047 LittleBigPlanet PSP
PSP

048 PixelJunk Shooter
PS3

048 Cave Story
Wii

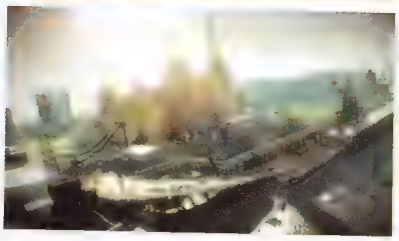
049 The Beatles: Rock Band
360, PS3, Wii

049 Guitar Hero 5
360, PS3, Wii

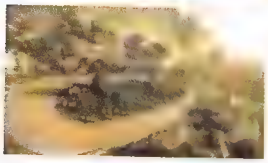
FORMATO: **360, DS, PC, PS3, PSP, Wii**
PUBLISHER: **CODEMASTERS**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **SETTEMBRE**

# Colin McRae: DiRT 2

## Il gioco rally di Codemasters prosegue dritto per la sua strada



Il sonoro si mantiene al livello della grafica, con il rombo del motore e i suoni ambientali replicati alla perfezione. Il commento del co-pilota appare già puntuale e preciso, come sempre

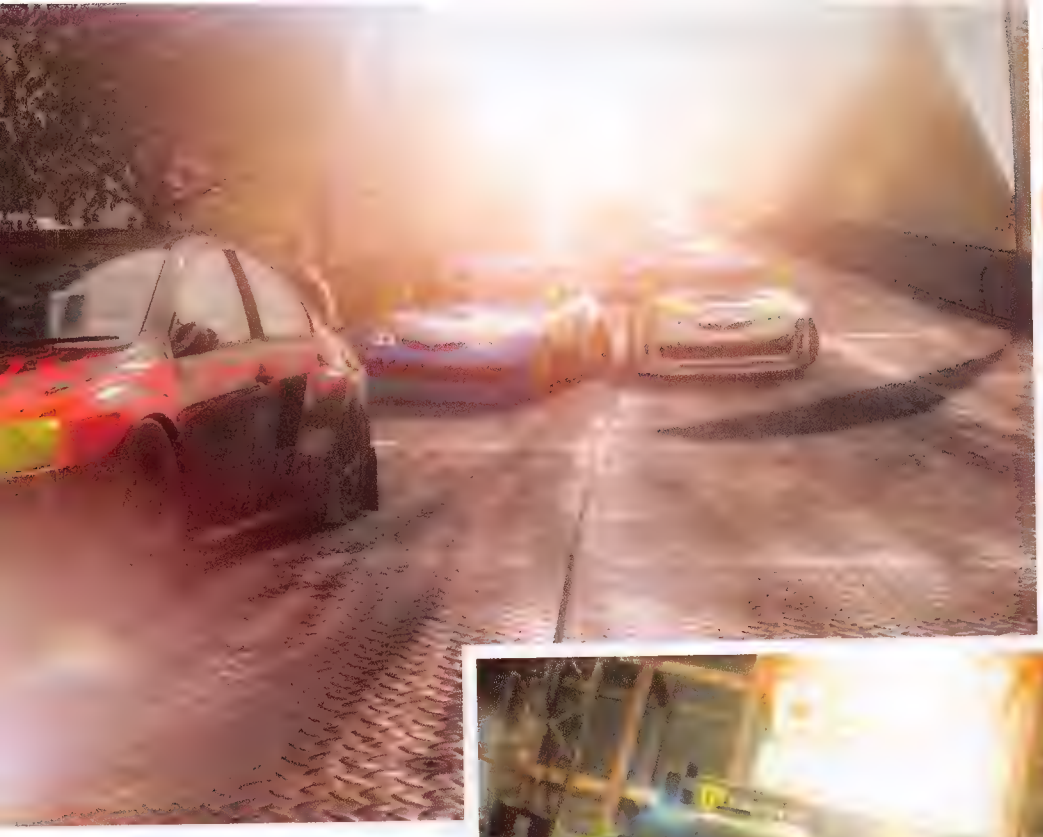


Un omaggio alla memoria di un grande: lo spirito di Colin, mitico testimonial dell'altrettanto mitico franchise di rally, rivivrà nel seguito di *DiRT*, capitolo che nel 2007 ci portò a correre sulle piste dell'alta risoluzione azzardando anche una leggera deviazione dall'impostazione classica.

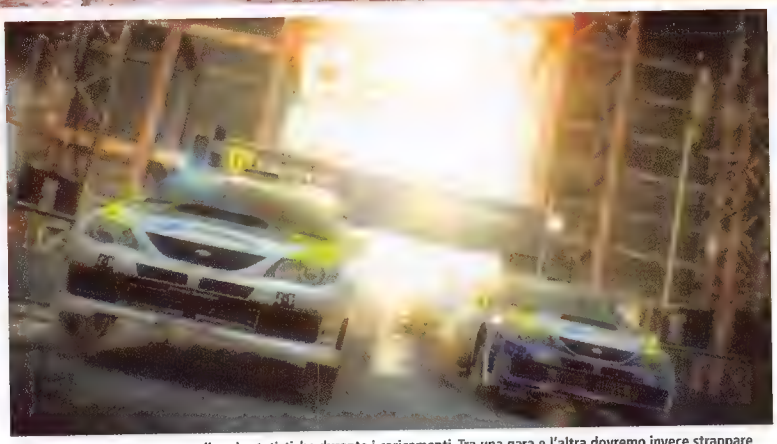
La versione Xbox 360 di *DiRT 2* su cui abbiamo appena messo le mani conferma che ormai i programmatori Codemasters ne sanno più dei meccanici veri, e si presenta con un titolo ancora più off-road. Un qualcosa che andrà molto oltre il semplice rally a checkpoint. L'offerta della versione finale prevede infatti 18 ambienti diversi per un totale di oltre 100 tappe da disputare: canyon, foreste, deserti e circuiti cittadini si alterneranno nei diversi tipi di competizioni che spazieranno dalle gare contro il tempo, in solitaria, agli spettacolari X-Games statunitensi che si corrono dentro uno stadio riempito di fango. Il parco auto, suddiviso in sette classi diverse, promette altrettanta varietà, tra rally, dune buggy e camion, ma (in realtà prevedibilmente) il gioco sceglie di farci iniziare con la potentissima Subaru Gruppo N, l'auto storica guidata dal campione scozzese, che nel primo *DiRT* rappresentava invece l'ultima macchina da sbloccare. Una decisione volutamente provocatoria dal punto di vista del gameplay, che propone il top del passato come punto di partenza del presente imponendoci una certa maturità di guida. Ora bisogna prestare molta più attenzione e dosare il gas su dossi, buche e pozze d'acqua perché la fisica tiene conto anche del più piccolo sassolino. Basta un attimo per perdere aderenza e ritrovarsi ultimi.

Già dal primo giro si capisce che finire completamente *DiRT 2* non sarà affatto semplice. Il gioco proporrà addirittura 4 livelli difficoltà dopo quello normale (Serio, Selvaggio, Estremo e Campione), pensati per dare filo da torcere anche al più esperto dei giocatori, ma allo stesso tempo tenderà una mano a tutti quelli che amano vincere facile. Recuperando l'idea vista nel recente *GRID*, Codemasters ha pensato infatti di reintrodurre la possibilità di riavvolgere la gara, come una registrazione su VHS, per consentirci di riprovare il tratto di pista fatale con meno zelo di prima. Probabilmente i puristi della guida storceranno il naso per questa ulteriore contaminazione arcade, ma non si può negare che dover ricominciare da zero tutta una gara per un errore di distrazione

I circuiti, replicati digitalmente con il consueto aiuto di fotografie e mappature satellitari, appaiono incredibilmente realistici. Peccato non ci sia tempo per fermarsi a contemplare il panorama...



Il camper, 'menu su ruote' che sostituisce la stilosa interfaccia del primo *DiRT*, rimarrà parcheggiato nello stesso festival finché non avremo sbloccato tutti gli eventi in programma



Anche stavolta potremo controllare le statistiche durante i caricamenti. Tra una gara e l'altra dovremo invece strappare consigli preziosi a piloti reali e guest star come Travis Pastrana e Dave Mirra

all'ultima curva sia nocivo per la salute mentale. I flashback dell'opzione replay, che potremo sempre ignorare, saranno comunque confinati alla modalità single player, limitati a una manciata di tentativi a seconda dell'evento affrontato, e consentiranno di tornare indietro solo di un centinaio di metri. Sarà quindi necessario un uso tempestivo e strategico di questa preziosa opzione.

Un pizzico di strategia servirà anche per gestire l'altra novità introdotta in pista: le scorciatoie. Con la scusa delle nuove competizioni, quelle degli sport estremi gioiosamente confusionari, per la priva volta nella Storia della saga il gioco ci consente di 'tagliare' in modo sostanziale ed esplorare il tracciato alla ricerca del bivio che potrebbe ribaltare l'esito della gara. Anche se non si tratta di libertà esagerata (non pensate al free-roaming di *Fuel* ma piuttosto ai sentieri alternativi di *Pure* e *MotorStorm*), la cosa movimenta ulteriormente il gameplay. Solo in sede di recensione potremo valutare accuratamente tutto questo ma, da quanto abbiamo visto, i fan possono dormire sonni tranquilli: i lunghi mesi di sviluppo sono serviti per differenziare quanto basta e rendere ancora più efficace la collaudata formula. La quale è migliorata anche nella grafica, che adesso non è più annebbiata dal molesto filtro sfocatura, e nell'intelligenza artificiale dei piloti, che ora sfruttano al meglio le traiettorie e reagiscono in maniera decisamente credibile alle sportellate, legandosi al dito ogni sorpasso subito.

Paradossalmente, adesso che Colin non c'è più sembra che il nostro 'pilota' sia diventato il centro dell'universo. È lui il vero protagonista del gioco, non la sua anonima vettura: modificabile, sostituibile e tranquillamente sacrificabile. I nomi dei piloti controllati dalla CPU compaiono sopra le auto, durante le affollatissime corse di gruppo, per consentirci di riconoscere amici e nemici come se si trattasse di una sessione online. Questo perché nella nuova impostazione scelta dovremo guardarci dai rivali, non soltanto in pista, e allacciare preziose alleanze con i colleghi più bravi di noi che snocciolerano utili consigli. Anche la modalità carriera sarà inquadrata dagli occhi del conducente che porta il nostro nome, in perfetto stile GdR, e ruoterà intorno a un folkloristico camper che useremo come quartier generale mobile. Con i soldi guadagnati nei piazzamenti potremo acquistare veicoli sempre più performanti, ma saranno i punti esperienza a sbloccare le altre gare sulla mappa. Nel nuovo *DiRT* 'umanizzato' troveremo poi una modalità multiplayer degna di questo nome, con competizioni online testa a testa e aggiornamenti in tempo reale che ci faranno sapere, in diretta, quando un amico ha stracciato un nostro record. Nonostante la perdita del collaboratore storico, il nuovo capitolo sta insomma spingendo forte sull'acceleratore di quantità e qualità, proprio per non infangare il suo nome.

**Roberto Pulito**

## Il modello di guida che miscela da sempre arcade e simulazione in maniera squisita appare ulteriormente raffinato

Andando a tavoletta la sensazione di velocità non è niente male. A quanto sembra il gioco viaggia sui 30 fps, come il capitolo precedente, ma appare molto più fluido e stabile

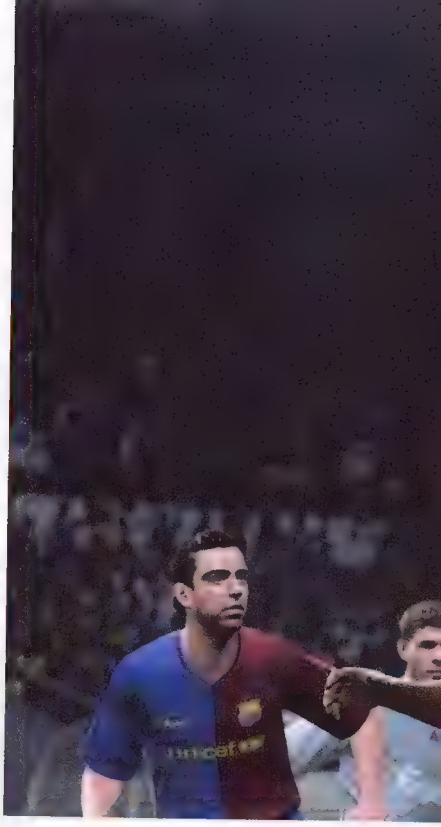
*DiRT 2* uscirà anche su Wii, DS e PSP, ma per una resa visiva adeguatamente realistica occorrerà come sempre rivolgersi a 360, PS3 e PC. Solo queste versioni potranno contare sulla potenza dell'EGO Engine, una versione modificata del motore grafico Neon usato nel primo *DiRT* e arrivato ormai alla sua terza evoluzione. La copia provata conferma che l'EGO gestisce con una certa disinvoltura modelli poligonali dettagliatissimi, texture in alta risoluzione e un sistema di illuminazione più vero del vero. Non mancheranno poi i classici effetti particellari (polvere, fango, detriti) pensati per tirare fuori l'anima sporca del rally e un sistema di danneggiamento basato sulle vere leggi della fisica. La versione su computer uscirà più tardi rispetto alle altre (si parla di dicembre...) per fare in modo che *DiRT 2* sia il primo gioco a sfruttare le DirectX 11, nuove prodigiose librerie che Microsoft non ha ancora rilasciato.

FORMATO: **360, PC, PS3, Wii**
PUBLISHER: **KONAMI**
SVILUPPO: **INTERNO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **OTTOBRE 2009**

# Pro Evolution Soccer 2010

## Konami affina l'arte di saper imparare dai propri errori per uscire a testa alta dalla partita più attesa dell'anno

Durante i replay si capisce alla perfezione il livello di dettaglio raggiunto nella versione *2010*. La risoluzione è decisamente più alta e le magliette meno rigide



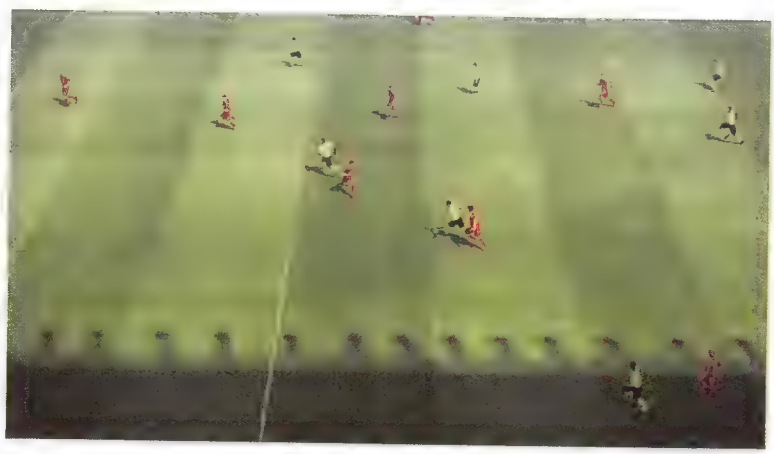
Essere re a volte significa vivere nella paura che qualcuno punti alla tua corona. Con ogni mezzo necessario. Se il mezzo in questione è vedersi studiati per qualcosa come 11 anni, tenere bassa la tensione non è facile. Soprattutto quando il diretto concorrente impara tutto ciò che c'è da imparare e lo reinterpreta a modo suo, riuscendo in punti dove tu hai fallito. Ma tu sei il re. Il re delle simulazioni calcistiche.

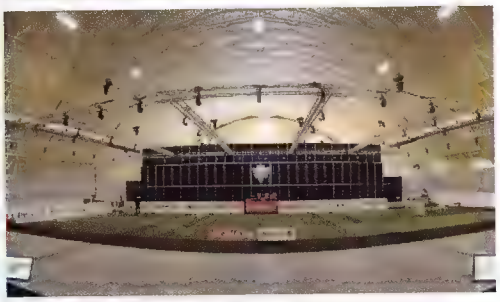
Utilizzando proprio una metafora sportiva, capitano annate negative anche ai grandi club, ed è proprio in questi momenti di crisi che si valuta la grandezza di un organico e di ogni sua componente. Le strade in questo caso sono due: piangere sui propri errori ed iniziare ad aver paura o accettare gli incidenti di percorso, metabolizzarli e cercare di risolverli. Ed è senza dubbio questa l'intelligente scelta di Konami. Partire dai consumatori è sicuramente un'idea vincente che molte software house stanno adottando ultimamente in maniera sempre più seria e pressante aprendo forum ufficiali, facendo indagini su quelli già esistenti o analizzando le recensioni cartacee e non, in giro per il mondo. Ciò che non è piaciuto o non ha totalmente convinto in *PES 2009* è stato preso come dato di fatto, senza finzioni o giustificazioni di sorta, nel tentativo di far tornare ai massimi livelli quella che è sempre stata una leadership indiscutibile.

Proprio a tal proposito ci siamo recati negli uffici Halifax per poter provare con mano la primissima versione giocabile e capire in che direzione stia muovendosi Konami. Per spiegarci meglio la fase di sviluppo di *PES 2010*, la demo offriva un filmato nel quale Mr. Aki Saito e il leggendario Shingo 'Seabass' Takatsuka ci hanno aperto le porte della PES Production, illustrandoci in prima persona l'ingente dispiegamento di forze da parte di Konami. Il team di sviluppo infatti conta adesso ben 200 elementi, distribuiti sull'imminente versione *2010* e sulla prossima *2011*.

In questo modo ogni componente di *PES*, dal sonoro alla grafica, può godere di maggiore forza lavoro. Arrivati al gioco vero e proprio, il codice provato era il primo giocabile in assoluto, tanto che la versione era quella PC

Gli stadi appaiono sicuramente più solidi graficamente parlando, anche se questa è un'immagine presa dalla demo e non di certo la versione definitiva





Questo è il set dove Messi ha lavorato con il team PES Production per il motion capture

e presentava un'unica partita: Barcellona-Liverpool. La demo offriva la possibilità di analizzare i tre punti chiave della versione *2010*: la grafica, le opzioni tattiche nell'impostazione della squadra e le card disponibili per ogni giocatore. Il motore grafico, benché sia lo stesso di sempre, presenta un livello di dettaglio davvero notevole. I volti, e rimandiamo alle immagini per osservare in prima persona, hanno fatto un ulteriore passo in avanti. Non che ce ne fosse bisogno, con la cura maniacale in questo aspetto che da sempre *PES* sfoggia come marchio di fabbrica, ma vedere in campo quel livello di dettaglio lascia piacevolmente colpiti. Anche gli stadi e la qualità dell'erba hanno fatto un ulteriore passo avanti, così come il pubblico che sta pian piano perdendo l'effetto bidimensionale delle precedenti versioni. Il comparto tattico invece ha subito forse il cambiamento più sostanziale, tanti sono i parametri comparsi nel menu delle opzioni. Dal supporto al portatore di palla, alla larghezza dei giocatori, agli spostamenti offensivi e difensivi passando per il pressing, ogni parametro possiede l'apposito indicatore da 0 a 100, con il quale modellare il proprio stile per far girare al meglio la squadra. L'effetto in campo non solo è determinante, ma porterà il giocatore a poter esprimere alla perfezione la propria visione calcistica e riprodurla con facilità in campo.

La seconda novità provata sono state le Card, che vanno a sostituire il menù delle abilità speciali dei giocatori. Ognuno avrà le sue ma gli atleti dotati di maggior talento avranno delle card speciali attivabili durante la partita nel tentativo di cambiare il corso degli eventi in proprio favore. Inutile abusarne quindi: non basterà posizionare l'indicatore su ON per vedere Messi saltare tutta la difesa e mandare un gol in rete, ma attivarle significa avere una chance in più.

Questa immagine mostra l'incredibile evoluzione fra il precedente capitolo di *PES* e quello nuovo

> Ciò che non ha totalmente convinto in PES 2009 è stato preso come dato di fatto nel tentativo di far tornare ai massimi livelli quella che è sempre stata una leadership indiscutibile

Nonostante la demo avesse praticamente solo questi aspetti implementati (e neanche al cento per cento), il gioco ci ha lasciato una buona impressione generale e *PES* sembra più solido, fluido e fruibile. Difficile esprimere un giudizio senza l'intelligenza artificiale dei portieri, i contrasti fra i giocatori approssimati e altre mancanze del genere, ma senza dubbio il lavoro di Konami su *PES 2010* appare totale. Questo capitolo sarà senza dubbio quello con il maggior lavoro alle spalle, considerando che nessuno aspetto del gioco sarà lasciato identico alla precedente versione. Che si parli degli aspetti più marginali (seppur importanti) come la reazione perfetta del pubblico alle situazioni in campo, sino ad arrivare a modifiche massicce come quella della Master League, *PES 2010* è un enorme cantiere aperto che fa dei consumatori il punto di partenza per offrire un prodotto ancor più competitivo.

**Stefano Mancini**

**Pro Evolution Manager**

**Nella Master League, modalità principale e marchio di fabbrica della serie, le novità introdotte saranno radicali, anche se molte sono tenute ancora segrete da parte di Konami. Quello che si sa per certo però è che l'aspetto manageriale avrà una parte da leone, nel tentativo di coinvolgerci a livello di società calcistica e non semplicemente di allenatori/giocatori della squadra. Se l'aspetto manageriale sarà in effetti una modalità a parte che si affianca alla Master League ancora non si sa: Konami non ha confermato né smentito questa ipotesi, ma già dalla versione *2009* ci ha fatto intendere di voler intraprendere questa strada.**

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SONY COMPUTER ENTERTAINMENT**
SVILUPPO: **QUANTIC DREAM**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **2010**

# Heavy Rain

## I molti volti di una storia si svelano sotto forma di QTE

David Cage è intenzionato a dotare *Heavy Rain* di una trama coinvolgente e per tali ragioni ha ingaggiato un team di sceneggiatori hollywoodiani. Allo stadio attuale, però, lo scontro tra Jayden e Mad Jack non sembra andare oltre un qualsiasi episodio di CSI

**Il QTE ti fa bella**

**La fase in cui la giornalista Madison Paige tenta di rendere il suo aspetto più attraente nel bagno della discoteca è stata criticata dagli utenti per la presenza di rossetti, eyeliner e altri vezzi tipicamente femminili corredati da un QTE all'apparenza eccessivamente misericordioso. Per quanto questa parte sembri essere uscita da un *Giulia Passione* qualsiasi, in realtà rappresenta una dimostrazione della varietà di situazioni in cui ci si può trovare in *Heavy Rain* e il modo in cui la velocità e la precisione richiesta per i comandi su schermo sia diversa a seconda delle reali necessità. Certo, non è chiaro in che modo possa fallire Madison se sbavasse il rossetto sul mento o si ficcasse l'eyeliner nell'occhio, ma non crediamo proprio che questi sbagli ci procureranno una morte violenta.**

Quando il concept di un videogioco non ha precedenti, è difficile sapere con esattezza ciò che ci si può aspettare e comprendere in toto le caratteristiche del gameplay, specie nel caso di *Heavy Rain* di cui Quantic Dream ha mostrato brevi spezzoni scollegati con protagonisti, ambientazioni e trama differenti. A quanto pare, però, il team di sviluppo non avrebbe altro modo di presentare un gioco che si basa di fatto su diverse strade in cui si dirama la storia, con ben quattro protagonisti da controllare le cui vite non s'incontrano mai seppur accomunate dalla ricerca del fantomatico Killer dell'Origami. Nel corso dell'E3 di quest'anno un David Cage più entusiasta che mai ha mostrato due fasi distinte del gioco con due personaggi differenti.

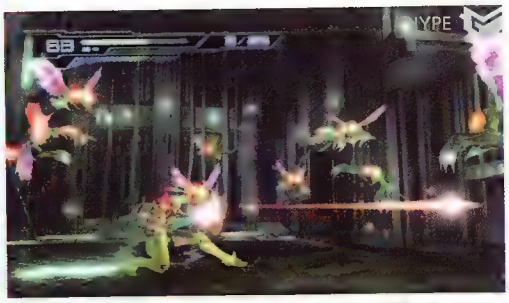
Scopriamo subito che il protagonista della prima demo, l'agente FBI Norman Jayden, potrebbe dover affrontare la morte e addirittura soccombere, caso in cui i giocatori non potranno più accedere alla sua storia e dovranno proseguire su una strada del tutto differente. Tutti i personaggi, in realtà, possono morire e Quantic Dream ha pensato ad ogni eventualità ponendo adeguatamente fine ad ogni storia. Ciascun personaggio, inoltre, è dotato di caratteristiche e abilità uniche che, nel caso di Jayden, prendono forma nel suo ARI, un sistema che consente di analizzare l'ambiente in cerca di indizi altrimenti invisibili. Nella prima demo, dal titolo Mad Jack, si fa ampio uso di questo sistema, considerando che compito di Jayden è appunto investigare in una discarica per ottenere indizi sul serial killer. Riparandosi dall'insistente pioggia (il titolo del gioco ha il suo perché), Jayden decide d'investigare all'interno di un garage ed è lì che per la prima volta assistiamo all'ARI in azione. L'interfaccia è essenziale e molto pulita, entrando con discrezione sullo schermo per mostrare le diverse interazioni senza inquinare il realismo su cui insiste il gioco. L'agente può così esaminare tutti gli elementi utili invisibili ad occhio nudo, come impronte e residui liquidi, fino a giungere all'indizio più importante: macchie di sangue. In un attimo, poi, la demo abbandona l'investigazione per mostrare momenti d'azione, anche se in modo diverso dal solito. Mad Jack, il custode della discarica, non apprezza l'intrusione di Jayden e tenta di ucciderlo. La scena che segue è una lunga fase in cui il giocatore può liberarsi dell'assalitore attraverso una serie di Quick Time Events, forse eccessivamente 'quick' considerata la grande velocità di riflessi richiesta per il massimo risultato. Il gioco concede un certo numero di errori, oltre il quale Mad Jack raggiungerebbe il suo scopo. I QTE non riguardano solo i pulsanti, ma anche l'intero DualShock 3 che dovrà essere scosso quando richiesto, cosa che ci fa immediatamente pensare che il nuovo Wand di Sony sarebbe decisamente più adatto a tali comandi.

**L'innegabile dettaglio dei volti si scontra aspramente con una mancanza di espressività convincente. *Heavy Rain* non uscirà prima del 2010 e per allora possiamo aspettarci ulteriori miglioramenti**

Del tutto differente è la seconda parte della demo, in cui la protagonista è la giornalista Madison Paige, che intende sedurre il proprietario di una discoteca. Per riuscirci dovrà farsi bella recandosi al bagno delle signore e fare il possibile per rendere il suo aspetto più appetibile agli occhi di un uomo. Per quanto questa fase lasci al giocatore tutto il tempo per eseguire i comandi richiesti, l'incontro con l'obiettivo di Madison mette decisamente alla prova i nervi del giocatore, sia con nuovi e veloci QTE, sia con un forzato spogliarello che mette in scena le tematiche mature promesse dal team di sviluppo. Purtroppo, assistere a una demo di un titolo come *Heavy Rain* equivale un po' a guardare un film, specialmente in considerazione del fatto che Cage non ha mostrato scene alternative o cosa accadrebbe in caso di errori. *Heavy Rain* è chiaramente uno di quei titoli che è necessario toccare con mano e che, nel caso di successo, potrebbe tracciare una nuova strada per i videogame.

**Maria Elisa Calvagna**

Nel trailer mostrato allo scorso E3 era possibile intravedere, tra i tanti nemici, alcune icone della serie, come l'ormai onnipresente Ridley e una creatura che assomiglia in modo sospetto a Mother Brain



Il Team Ninja ha deciso di rivoluzionare la serie, ma il design dei nemici mostrati finora appare tristemente obsoleto. Anche l'armatura di Samus sembra aver fatto qualche passo indietro rispetto alla serie *Prime*

# Metroid: Other M

## Samus Aran è tornata, ma stavolta è armata di shuriken

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **TEAM NINJA**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2010**

**In una galassia lontana lontana...**

**Sebbene abbia scatenato le ire dei fan più tradizionalisti, una delle novità più grandi introdotte da *Other M* nella serie Nintendo è rappresentata da una direzione narrativa assolutamente nuova. Rune da scovare, sporadici artwork e rare righe testuali sono state rimpiazzate da sequenze dialogate e scene d'intermezzo cinematiche più o meno corpose, rendendo più tangibile la presenza di una trama che fa da sfondo all'avventura. Il dibattito, tuttavia, si accende ripensando alla pessima introduzione di *Metroid Prime 3*. Che il futuro di serie come *Metroid* e *Zelda* stia davvero in una direzione più cinematografica, considerati i risultati del tentativo di cui sopra?**

Da avventura totalmente bidimensionale ad esperienza in prima persona, passando per sfide in multiplayer su console portatili, *Metroid* è sempre stata una di quelle serie Nintendo che più hanno saputo mutare la loro natura all'occorrenza. Ora che la trilogia *Prime* è finalmente giunta al termine ed è stata omaggiata con una raccolta completa su Wii, quale sarà il prossimo passo? Un ennesimo salto dall'estetista, a quanto pare, per cambiare nuovamente look e rimettersi in forma smagliante. Il nuovo capitolo della serie è un tale *Metroid: Other M* e, anche se non assomiglia nemmeno lontanamente a un qualsiasi *Metroid*, di certo indossa il camice di un moderno gioco action. Questa protagonista è una Samus cafona come non mai, che senza pietà fa esplodere budella a malcapitati alieni e non ci pensa due volte se si tratta di piantare un siluro nel cranio di un enorme drago.

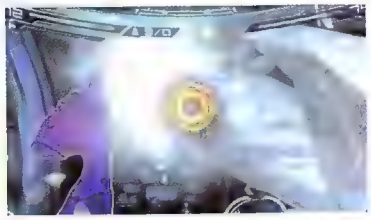
Per la prima volta, dà calci in slow motion e fa roteare i nemici sulla propria testa mentre una telecamera dinamica la segue passo passo: per concludere, con una finisher che fa tanto sequenza scriptata, si lancia sulla testa di un enorme mostro prima di sganciare una bomba carica di plasma dritto dritto nel loro cervello. Probabilmente, *God of War* resta ancora ineguagliato nel suo genere ma, per fortuna, pare che i team al lavoro sull'atteso anti-*GOW* si preparino ad uscire finalmente allo scoperto.

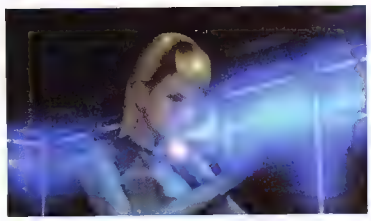
'Team Ninja + Nintendo', sbatte in faccia il trailer di gioco prima di correggersi rapidamente in un 'Team Ninja X Nintendo'. È una direzione coraggiosa sia per la serie Nintendo che per lo stesso Team Ninja, le cui opere precedenti hanno sempre raggiunto picchi di brutalità, sensualità e violenza mai visti in un prodotto per la Grande N. Lo sviluppatore ha sicuramente le carte in regola per riuscire ad arrivare a un buon compromesso, ma deve assolutamente ovviare a tutti i suoi errori del passato se intende accontentare le già imponenti aspettative. Non dimentichiamo che i suoi esperimenti coi sistemi di telecamere non hanno mai raggiunto elevati standard qualitativi, mentre gli ambienti di *Ninja Gaiden* non hanno niente che sia lontanamente paragonabile alla complessità architettonica che ha sempre caratterizzato gli scenari naturali della serie di *Metroid*.

Tuttavia, uno di questi rischi potrebbe essere mitigato dai continui scambi di prospettiva in prima persona, terza persona e scorrimento laterale in 2.5D, sebbene tutto quello che abbiamo visto finora siano nient'altro che dei coreografici combattimenti spaziali. Purtroppo, la recente dipartita di Tomonobu Itagaki e di mezzo team di sviluppo fa sorgere più di un dubbio sull'attuale credibilità del pedigree dietro al progetto. "Ben tre aziende stanno lavorando alla realizzazione del gioco", intende rassicurarci **Yoshio Sakamoto**, uno dei creatori della serie. "Ora che Nintendo e il Team Ninja hanno unito le forze, non si tratta più di una semplice collaborazione tra diverse compagnie ma di un unico gruppo con una missione in comune".

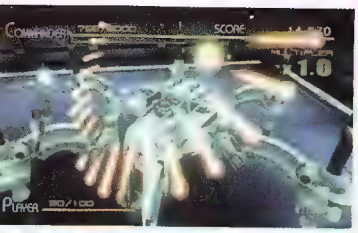
È però difficile dimenticare che *Ninja Gaiden* e i suoi seguiti siano tra i più grandi giochi action mai realizzati, e non riusciamo a non chiederci cosa verrà fuori con una piccola spolverata di magia Nintendo. Il trailer è indubbiamente un esagerato gioco di luci ed esplosioni applicato su una licenza già famosa ma che, forse, rischia di perdere un po' del suo stile. Si tratta davvero di un nuovo *Metroid*? Sorprendentemente, ci si chiedeva lo stesso all'annuncio del primo capitolo di *Prime*.

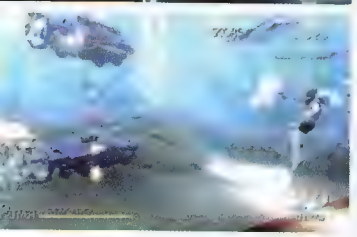
**Vincenzo Lettera**





**Sebbene non siano stati diffusi particolari dettagli sulla trama, è certo che *Other M* si colloca a livello cronologico tra *Super Metroid* e *Metroid Fusion***





Sebbene risenta graficamente dei limiti tecnici della console, il gioco riesce a metterci una pezza con una direzione artistica sopra le righe e uno stile da capogiro. Un lungo livello sottomarino diventerà il palcoscenico di splendidi e sfrenati combattimenti

# Sin and Punishment 2

## Dopo il rilancio su Virtual Console, Sin and Punishment torna con un capitolo tutto nuovo

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **TREASURE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2010**

Ecco una di quelle cose che nessuno aveva previsto ma che molti, in fondo in fondo, speravano con tutto il cuore: la scelta da parte di Nintendo di accontentare i suoi fan più hardcore pubblicando *Sin and Punishment* su Virtual Console ha scatenato vendite talmente elevate da convincere l'azienda nipponica a commissionarne un seguito pubblicato su scala mondiale. La speranza, ora, è che uno dei nostri cult game preferiti del Nintendo 64 possa raggiungere un pubblico più ampio, nel posto giusto e al momento giusto.

È pur vero che *Sin and Punishment 2*, allo scorso E3, si trovava nel posto meno appropriato: sebbene gli avessero dedicato ben quattro postazioni giocabili (*Cave Story* su WiiWare, invece, non ne aveva nemmeno una tutta per sé), queste erano state posizionate nella zona più remota e introvabile dello spazio Nintendo, facendo in modo che il gioco passasse inosservato alla stragrande maggioranza dei presenti.

Invece, tutti quelli che sono riusciti a trovarlo sembrano concordi sul fatto che, una volta tanto, su Wii stia per arrivare qualcosa di davvero promettente. Sebbene non sia nostra abitudine lodare i seguiti diretti che offrono pochissimi cambiamenti a una formula già consolidata, è pur vero che il design di *Sin and Punishment* era tagliato su misura al punto che anche una semplice revisione del gameplay avrebbe potuto sconvolgerne gli equilibri, e dunque le modifiche in tal senso sono state contenute al sistema di controllo: i giocatori, infatti, utilizzeranno il Wii Remote per puntare e il Nunchuk per spostarsi. Stop.

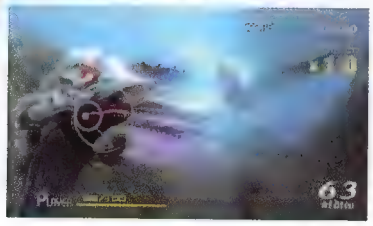
Le ulteriori aggiunte si contano sulle dita di una mano, ma il feeling è talmente perfetto che, una volta avviato il gioco, ci si chiede come abbiamo fatto ad amare il primo capitolo senza questo tipo di controlli. Il nuovo lavoro di Treasure è incredibilmente curato in ogni dettaglio e la maestosità visiva dell'originale (con particolare riferimento al suo quarto livello) è stata replicata in tutto, con un'enorme quantità di nemici, epici fondali e nessun indicatore su schermo a coprirli.

L'unico livello che abbiamo avuto modo di provare finora ci vedeva immersi in un futuristico scenario metropolitano, correndo su enormi strade e volando tra immensi grattacieli, fino al combattimento con un boss alato. Se si esclude uno splendido scenario sottomarino, molti degli altri livelli giacciono ancora sotto una spessa coltre di mistero, ma l'idea generale è che il jet pack, stavolta, consumerà molto più carburante che in passato. E, nonostante la tempestosa pioggia di nemici e proiettili, la serie continua a tenersi alla larga dalla fissazione, sempre crescente, che gli sparatutto nipponici hanno nei confronti di esperienze infernali e spostamenti calcolati al millimetro. Piuttosto, il team di sviluppo ha ben deciso di seguire un approccio più libero e scorrevole, sia durante le frenetiche sparatorie che negli esaltanti combattimenti corpo a corpo.

Inoltre, il fatto che il protagonista principale sia Isa, figlio di quei Saki e Airan apparsi nel capitolo originale, toglie qualsiasi dubbio sulla genuinità di questo seguito. Nintendo ha anche promesso delle classifiche online per i giocatori che provano piacere a massimizzare i propri punteggi con uccisioni a catena e combo impossibili, anche se non c'è stato alcun annuncio su possibili modalità online.

Rimane un grosso interrogativo, comunque: a prescindere dal boom di *Sin and Punishment* come gioco per Virtual Console, può questo seguito dimostrarsi un successo in un mercato che, invece, pare rigettare sempre più titoli hardcore di alto profilo come *Twilight Princess* o *MadWorld*? Bisogna sperarlo, o la bella favola di Treasure potrebbe disastrosamente concludersi con un bad ending.

**Vincenzo Lettera**

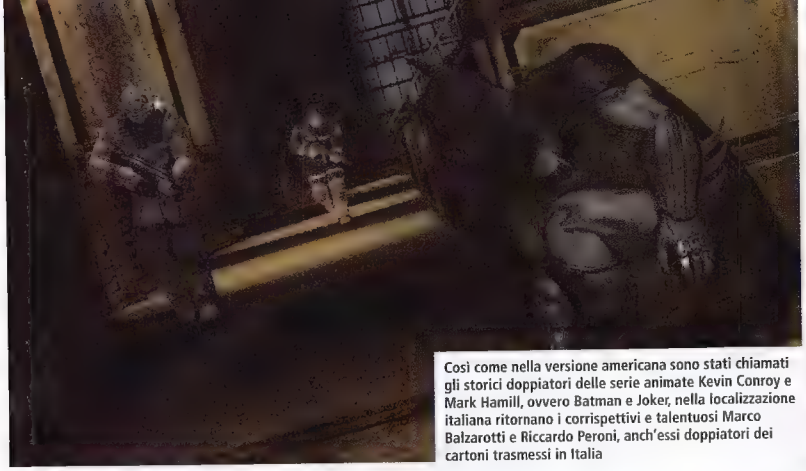



Come da tradizione, sarà possibile sia lanciare raffiche di colpi sui nemici lontani che usare la propria spada per falciare in due quelli più vicini. Tenendo premuto un pulsante potremo poi caricare un unico e potentissimo colpo al plasma per fare polpette degli sfortunati aggressori

Alla fine di ciascun livello ci aspetterà un boss tanto grosso quanto pericoloso. Sarà anche vero che le dimensioni non contano, ma Treasure dimostra ancora una volta che, in fin dei conti, fanno parecchia scena

### Chi trova un Wiimote trova un tesoro

Con una quantità minore di pulsanti utilizzati e uno schema di controlli più intuitivo che in passato, l'impressione iniziale è che il passaggio al Wii Remote abbia reso più user-friendly un gioco chiaramente hardcore come *Sin and Punishment*. I dorsali del Nunchuk permettono al giocatore di scansare i proiettili in arrivo, rotolando da una parte all'altra dello schermo sull'asse orizzontale. Bastano davvero pochi secondi a padroneggiarne l'uso, sebbene l'unica incognita sia rappresentata dal livello di percezione di alcuni attacchi nemici: non è sempre chiaro quale area dello schermo sia sicura e, talvolta, potrebbe capitare di spostarsi proprio su un proiettile apparentemente lontano.



Così come nella versione americana sono stati chiamati gli storici doppiatori delle serie animate Kevin Conroy e Mark Hamill, ovvero Batman e Joker, nella localizzazione italiana ritornano i corrispettivi e talentuosi Marco Balzarotti e Riccardo Peroni, anch'essi doppiatori dei cartoni trasmessi in Italia

# Batman: Arkham Asylum

## Benvenuti ad Arkham, folle dimora in un folle mondo

Proprio come l'omonima e originaria graphic novel, da cui il gioco mutua molti dei suoi temi e atmosfere, anche *Arkham Asylum* non è una semplice storia di supereroi ma un viaggio nella psiche di Batman attraverso un luogo vivo e mutevole, di cui il giustiziere sarebbe probabilmente un ospite degno quanto gli altri pazienti.

Si prova una forte tensione fin dai primi momenti, con un incipit alla Il Silenzio degli Innocenti. dove il Joker è legato a un lettino e deride il corteo che lo scorta in cella con la sua irritante logorrea, mentre Batman è perplesso dalla facilità con cui l'ha catturato. Il complotto alla fine salta fuori e Joker, con l'aiuto dei suoi scagnozzi infiltrati, prende possesso del sanatorio. Il suo dominio non si ferma però ad un livello pratico, ma s'insinua sotto quello più sottilmente psicologico: il clown è ovunque, fa l'istrione negli schermi televisivi e la sua ridicola vocetta è diffusa di continuo dagli altoparlanti.

La sua presenza è parte integrante del gameplay: ad esempio, ad un certo punto egli sfiderà la sua nemesi dicendogli che ha solo 2 minuti per salvare gli ostaggi e facendo partire anche il countdown di una presunta bomba, ma alla fine si scoprirà che era tutta una burla e che al posto dell'esplosivo c'è un pugno a molla. Ma Batman dovrà subire scherzi ancora più disturbanti. Il commissario Gordon è morto e non ha fatto in tempo a salvarlo, gli sportelli dell'obitorio si spalancano da soli e in una sacca trova i cadaveri della madre e del padre che gli implorano aiuto. A quel punto è chiaro che sia un inganno di Spaventapasseri, ma la naturalezza con cui è introdotta la scena confonde realmente il giocatore. Crane può trasformare l'ambiente intorno a lui: più avanti, un corridoio diventa la magione Wayne, poi inizia a piovere al coperto e viene rievocata la morte dei genitori, con Bruce che ritorna bambino. Introspezioni e dilemmi si conciliano con le fasi action grazie a questi momenti e la narrazione è affidata alle pareti stesse del manicomio. Come in *BioShock*, il vastissimo background è raccontato attraverso registrazioni ed elementi dello scenario che, come in *Metroid Prime*, Batman deve scansionare con il suo visore. Per i livelli sono disseminate delle steli che raccontano la tragica storia della struttura, scritta per mano dello stesso fondatore Amadeus Arkham, e sui muri si possono vedere gli incantesimi che scriveva in preda alla follia quando era ancora in vita. È possibile raccogliere una mole enorme di documentazioni, che includono le biografie dei personaggi, zeppe di informazioni sul loro profilo e sulle loro abilità, e nastri dove sono incisi i colloqui con gli infermi mentali più pericolosi.

È una storia corale, dove tutti i più grandi villain sono stati invitati al party organizzato da Joker e ognuno di essi è chiamato in causa con un tempismo efficace che non risulta mai telefonato. Ad un certo punto, attraversando le fogne, si arriva ad un portello blindato e guardando al suo interno compare all'improvviso Killer Croc, che infuriato sbatte i pugni contro il vetro e lo incrina. Trovarlo in quel luogo è un tocco di fanservice che ogni appassionato si aspetterebbe, e una simile entrata in scena costruisce l'aspettativa per uno scontro in grande stile che, in realtà, avverrà solo in un secondo momento.

Per esigenze di rating e di gameplay, il tono generale è senza dubbio meno adulto rispetto alla graphic novel di Grant Morrison, ma la mediazione dei suoi elementi chiave con le dinamiche del Batman seriale risulta funzionante e adeguata al mezzo videoludico. Rocksteady sta dimostrando di documentarsi sul materiale sorgente e di poter riuscire a trovare, con le giuste ispirazioni, la forma più adatta per esprimere tutta la malattia di Arkham, dei suoi internati e del cavaliere oscuro stesso.

**Guglielmo De Gregori**

Oltre alla raccolta di informazioni, il visore ha molte altre funzioni, utili per risolvere gli enigmi. Si può usare per vedere attraverso le pareti e le nubi di gas, così da localizzare nemici o interruttori nascosti. Traccia i segni vitali di nemici e ostaggi, indicandone il battito cardiaco, e può individuare una traccia (come impronte digitali) per ricostruire il percorso di un soggetto

Il gioco è composto da una gran varietà di situazioni diverse. In certi momenti emergerà il lato stealth di Batman, che deve infiltrarsi per non compromettere gli ostaggi o per evitare i cecchini. Anche durante gli scontri con Spaventapasseri bisogna nascondersi da una versione gigante di Jack Crane, e procedere in un livello strutturato come un platform. Completamente diverso lo scontro con Bane, in cui è necessario stordirlo e rimuovere i serbatoi che ha sul dorso con un QTE

Esclusivamente per la versione PS3 e scaricabili dal PSN, sono stati progettati 8 livelli da giocare nei panni del Joker, che mostrano il gioco sotto un altro punto di vista. Gli autoritari movimenti di Batman sono stati sostituiti dalla camminata dinoccolata del Joker, e gadget pagliacceschi come dentiere esplosive ed elettroshock da polso rimpiazzano i suoi strumenti tecnologici

FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **EIDOS**
SVILUPPO. **ROCKSTEADY STUDIOS**
ORIGINE: **UK**
USCITA. **AUTUNNO**

### Diventare Batman

**Il sistema di combattimento restituisce tutta la fisicità, la spettacolarità e la sensazione di potenza del personaggio che si controlla, anche grazie ai massicci modelli creati con l'Unreal Engine. Le mosse si eseguono con fluidità e bisogna mantenere una catena di combo senza mai mancare un colpo, scegliendo tra due tipi di attacchi. I nemici si stendono con una combinazione di pulsanti o con una spettacolare mossa finale, accentuata da una breve inquadratura cinematografica in slow-motion che mette in evidenza la fisica sopra le righe dei corpi. Migliore è l'esecuzione più sono i punti ottenuti a fine scontro, con cui si potranno sbloccare nuove mosse e aumentare forza e resistenza. Non basta premere a casaccio, ma bisogna mantenere il giusto ritmo e sperimentare, anche impiegando oggetti come il Batarang. Nel caso la situazione si mettesse male ci si può sempre appendere ai gargoyle sulle pareti e seminare i nemici; da qui inoltre ci si può calare a testa in giù e tramortirli silenziosamente senza essere visti.**

Pare proprio che nel corso del gioco dovremo approfittare della gigantesca creatura e usarla come un mezzo di trasporto per raggiungere posti altrimenti inaccessibili, oltre a doverla nutrire probabilmente per stimolarne la crescita

# The Last Guardian

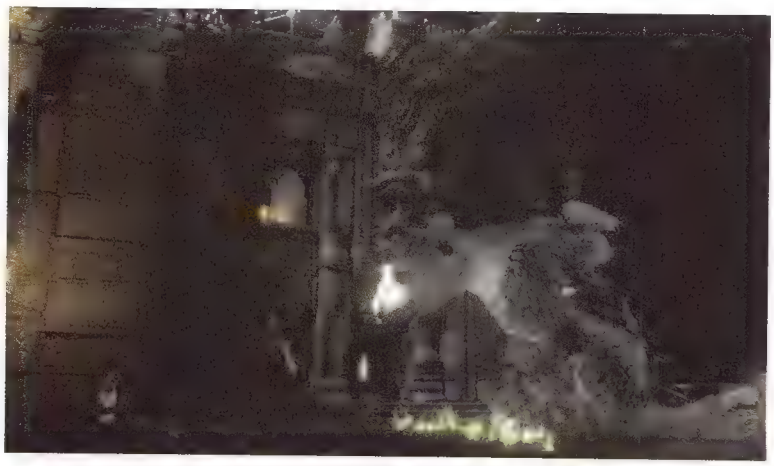
## L'avventura continua con il nuovo incantevole progetto del Team ICO

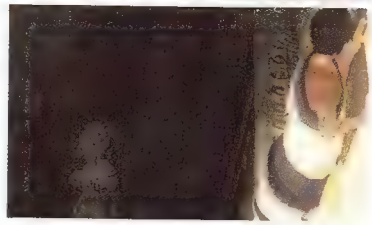
FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SONY JAPAN**
SVILUPPO: **TEAM ICO**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **2010**

Difficile descrivere a parole la poesia delle favole interattive realizzate su PlayStation 2 dal team di Fumito Ueda. L'esperienza incredibilmente unica che riescono a farci vivere, anche se credevamo di avere un cuore di pietra e di aver già visto tutto nel campo delle avventure 3D. Difficile descrivere il senso di tristezza che ti assale quando arrivi al The End. *ICO* e *Shadow of the Colossus*, capolavori usciti negli anni d'oro dei 128-bit, non temono confronti dal punto di vista ludico, narrativo ed estetico ma non sono certo passati alla Storia come esplosivi successi commerciali. Per fortuna, però, questa volta Sony ha preso la decisione giusta scegliendo di non abbandonare la nicchia di giocatori illuminati che attende da anni l'arrivo di una terza perla che si avvalga delle capacità tecniche del nuovo hardware per intensificare l'attaccamento emotivo creato in noi.

*The Last Guardian*, precedentemente noto con il nome in codice di Project Trico, è stato ufficialmente rivelato a inizio giugno, in occasione dell'E3. Anche lui, come molti di questi tempi, ricade nella categoria delle 'sorprese parzialmente rovinate', dato che un trailer work in progress circolato sul web giorni prima aveva anticipato l'annuncio dell'Electronic Entertainment Expo, ma poco importa. L'importante, in questo caso, è che si parli di conferme e non di smentite.

Per la prima palese conferma basta dare un occhiata alle foto sparse in questa pagina. Ueda sembra aver trovato, davvero, nelle muscolose caratteristiche tecniche della PS3 un mezzo per mettere in scena la sua visione completa, senza compromessi. In *The Last Guardian* ritroveremo infatti tutto il suo mondo: la meccanica di *Shadow of the Colossus* fusa con le ambientazioni evocative di *ICO*, una nuova fortezza-prigione da cui fuggire, un nuovo eroe-bambino incredibilmente coraggioso e un ulteriore colosso che riempirà lo schermo. L'obiettivo finale di questa nuova avventura è ancora coperto dal mistero (ci sarà una strega da combattere? Una ragazza da salvare?), ma sappiamo che per raggiungerlo dovremo necessariamente far cooperare il ragazzino con la bizzarra creatura che ha spiazzato in tanti alla sua prima comparsa sullo schermo.

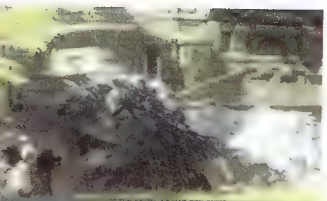




**Per la prima volta in un gioco firmato Team ICO (non un primato particolare visto l'esiguo portfolio), avremo per nemici altri esseri apparentemente umani o umanoidi nella forma delle armature più volte mostrate in foto e trailer. Deduciamo che la loro presenza innescherà, quando separati da Oowashi, delle classiche fasi stealth**

Il gigantesco drago felino piumato sarà una presenza costante nel gioco. Servirà per superare le insidie disseminate nello scenario e instaurerà probabilmente un legame fortissimo con il protagonista, riportando alla memoria situazioni tipiche delle storie fantasy in perfetto stile La Storia Infinita. L'ambiguità è intenzionale. La creatura, descritta dagli sviluppatori con un semplice 'Toriko' (pulcino) o 'Oowashi' (aquila gigante), è progettata proprio per evitare paragoni diretti con quelle che abitano il mondo reale, per lasciare un alone di mistero sul suo carattere. L'Oowashi sarà infatti molto più imprevedibile di Agro e la sfida nella sfida sarà proprio quella di decifrare i suoi atteggiamenti, capire come sfruttarli a nostro favore. Si tratterà insomma di domare la bestia, conquistarla piuttosto che controllarla, e probabilmente in determinate situazioni i ruoli verranno ribaltati: non sarà sempre chiaro chi protegge chi. Il trailer mostrato, ibrido tra parti giocate e seducenti cut scene, lascia solamente intuire quello che potremo fare nel gioco e quanta libertà verrà data al giocatore, ma basta per affermare che rischiamo davvero un ulteriore capolavoro.

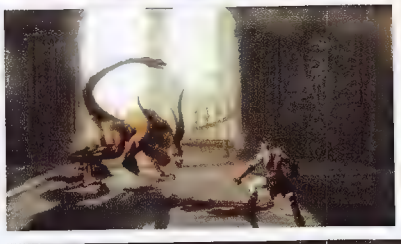
**Roberto Pulito**



### Ueda style

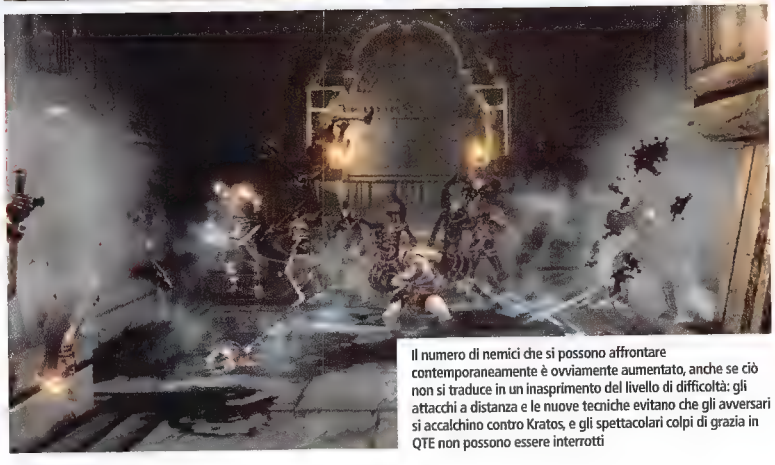
Le insidie architettoniche alla *Prince of Persia*. Gli enigmi da avventura old-school. Il sole accecante, il suono del vento, gli orizzonti sconfinati, le principesse da salvare e le ombre da combattere. Lo stile del primo *ICO*, che si ispira all'animazione di Miyazaki e ai dipinti di De Chirico, ha lasciato un segno profondo nel mondo dei videogiochi e nella software house di Fumito Ueda che infatti ha scelto di continuare a chiamarsi semplicemente Team ICO. I marchi di fabbrica di Ueda, con l'aggiunta della figura del gigante già usata per *Shadow of the Colossus*, torneranno anche in questo terzo gioco che rappresenta una sorta di sequel ideale. Solitamente il riciclaggio facile di ingredienti collaudati ci fa storcere un po' il naso, ma Ueda ha un modo particolare di riproporre tematiche e iconografie ricorrenti che andrebbe paragonato più al perseguimento di un coerente ideale estetico che a uno sfruttamento commerciale di idee preesistenti.

Ci sono dei momenti in cui gli avversari sembrano optare per una strategia diversa dal mero intento di schiacciarci nel minor tempo possibile. Purtroppo, questi casi di intraprendenza rimangono ancora piuttosto rari



# God of War III

## I miti greci secondo Sony finalmente in HD



Il numero di nemici che si possono affrontare contemporaneamente è ovviamente aumentato, anche se ciò non si traduce in un inasprimento del livello di difficoltà: gli attacchi a distanza e le nuove tecniche evitano che gli avversari si accalchino contro Kratos, e gli spettacolari colpi di grazia in QTE non possono essere interrotti

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
VILUPPO: **SONY SANTA MONICA**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **TBA**

Il successo di *God of War III* all'E3 di quest'anno, con lunghissime file per provarne la demo, è certamente uno dei più consistenti degli ultimi anni. Sarà per l'eccezionale spettacolo di ultraviolenza che offre, per il solido motore grafico o semplicemente perché si tratta pur sempre di Kratos: una tale affluenza allo showfloor trova innumerevoli giustificazioni.

Che sia un male o un bene, ma noi optiamo per la seconda, *God of War III* si adagia palesemente sugli allori dei suoi predecessori presentando esattamente la stessa formula che ha fatto il successo della serie, senza preoccuparsi di apportare notevoli aggiunte se escludiamo la grafica in alta definizione. Ma forse è proprio questa che fa la differenza e rende gli impressionanti e violenti scontri tra creature mitologiche ancora più realistici e straordinari. Possiamo solo immaginare quanto si sia divertito il team di sviluppo a ideare l'infinita quantità di morti differenti destinate ai nemici e ad esaltarle con puntuali zoom, giusto per accertarsi che il giocatore non si perda le sanguinose mutilazioni delle creature modellate con meticolosa cura per il dettaglio. In pochi minuti Kratos si lancia imperioso su un uomo staccandogli la testa a mani nude e impala una creatura con le sue stesse corna per poi sventrarne un'altra, tutto senza lasciar nulla all'immaginazione.

Certo, si può parlare per ore dell'impatto grafico (e scenografico), ma è nel collaudato gameplay che *God of War III* brilla. Il sistema di combattimento mette a proprio agio gli appassionati dei precedenti episodi con i controlli trascinanti ed intuitivi, adattando il titolo ai neofiti con grande flessibilità e soddisfacendo gli hardcore con un robusto sistema di combo. Fortunatamente, *God of War III* apporta anche qualche novità nel repertorio di mosse di Kratos, con nuove armi come i pugni metallici grazie ai quali l'attacco in mischia non può che volgere a favore del giocatore, al prezzo di un'agilità ridotta. Un'altra interessante novità è la possibilità di afferrare gli avversari e utilizzarli come scudo: ottimo modo per farsi strada quando la folla mostruosa inizia ad infittirsi, anche se, a voler cercare il pelo nell'uovo, le collisioni tra i corpi dovrebbero ancora essere perfezionate. Kratos può inoltre prendere il controllo di alcune creature utilizzandole per volare, nel caso delle arpie, e scovare così nuove aree o per schiacciare i nemici con una comoda passeggiata in groppa ad un gigante. I Quick Time Event ritornano per non farci dimenticare che si tratta pur sempre di un videogioco in cui il tempismo può dar vita a straordinari quanto violenti spettacoli predefiniti.

Per quanto anche questo appartenga alla collaudata eredità dei precedenti episodi, siamo ben disposti a chiudere un occhio sulla mancanza di originalità in cambio di un ricco compenso fatto, letteralmente, di epici scontri tra titani.

**Maria Elisa Calvagna**

### Ritorno alle origini

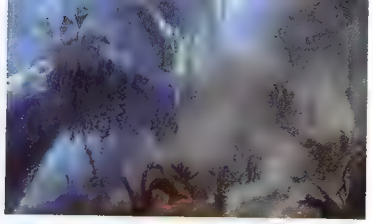
Per quanto il design artistico possa sembrare un'evoluzione di *God of War II*, a Ken Feldman, l'attuale designer, si deve il concept delle ambientazioni del primo episodio. Il nuovo potente hardware di PS3 ha costretto il team creativo a studiare, però, una nuovo sistema di animazioni con un motore totalmente rivisto per la nuova generazione. Sin dal primo *God of War* Kratos poteva muoversi agilmente scagliando con fluidità le sue lame dorate, ma è solo ora che può cavalcare i Titani o lottare contro un centauro con un minaccioso gigante di fuoco sullo sfondo. Nonostante il nuovo motore consenta simili meraviglie, non si può fare a meno di notare quanto il gioco sembri familiare e quanto l'ultimo arrivato della serie abbia scelto, diremmo saggiamente, la sicura via del già noto.

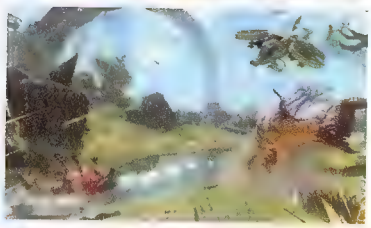
FORMATO: **360, PC, PS3**
PUBLISHER: **UBISOFT**
SVILUPPO: **UBISOFT MONTREAL**
ORIGINE: **CANADA**
USCITA: **DICEMBRE**

# Avatar: The Game

## Per l'incredibile mondo immaginato da James Cameron lo schermo non basta

I Na'vi, gli umanoidi di Pandora, sono esseri alti tre metri con la pelle blu, fondamentalmente pacifici. Ma il pianeta è popolato da altre creature mostruose, tutt'altro che ragionevoli, pronte a darci filo da torcere







James Cameron, leggendario regista di cult come Terminator, Aliens e Titanic, deve aver dato un'altra sbirciata nella proverbiale palla di vetro. Sono anni che profetizza di occhiali speciali per visioni stereoscopiche e rivoluzionarie tecniche di ripresa da affiancare ai 'soliti' effetti digitali. Sono anni (più di dieci) che sta lavorando ad un ambizioso (e costosissimo) progetto chiamato Avatar. Una pelliçola super-segreta che, come accadde per il look del Transformers-movie spifferato dall'apposita linea di giocattoli Hasbro, viene svelata al pubblico dalla presentazione del suo tie-in videoludico.

Durante la conferenza dell'E3 il buon Cameron, che sta seguendo parallelamente anche il gioco sviluppato dalla Ubisoft, ha cercato di confondere le idee dichiarando che tuttavia la trama dell'*Avatar* giocabile sarà diversa da quella, già cervellotica, del film. A quanto pare il videogame racconterà gli eventi accaduti in precedenza ma ci ritroveremo comunque nello stesso pianeta, il misterioso Pandora, nel mezzo della guerra interplanetaria tra gli umani e una specie aliena, altrettanto misteriosa, chiamata Na'vi. Il gameplay di *Avatar* metterà quindi sul piatto tonnellate di sparatorie, veicoli da guidare, enigmi da risolvere e i classici punti esperienza da spendere in nuove abilità. Ancora prima di premere Start il gioco ci chiederà però di scegliere da che parte stare.

Giocando come Na'vi in difesa del pianeta potremo contare su una serie di mistici poteri speciali invece che sull'equipaggiamento bellico, in dotazione agli invasori terrestri. La premessa suona indubbiamente intrigante ma è inutile negare che a una prima occhiata *Avatar* non sembra poi così speciale. Non c'è niente di innovativo nello stile grafico scelto (simile a quello di un *Halo* qualunque...) o nell'inquadratura adottata (in terza persona), ma Ubisoft assicura che tutto prenderà una forma 'diversa' guardando lo schermo con due lenti polarizzate trattate per il 3D. L'asso nella manica di *Avatar* è proprio questo: un senso di profondità da realtà virtuale messo al servizio di una trama fantascientifica. La regia giocherà con l'ambiente circostante, le evoluzioni aeree, le esplosioni e il bestiario alieno per stupire e spaventare, come fanno le pirotecniche attrazioni nei parchi a tema. La CPU metterà in piedi una serie di situazioni pensate per sbatterci in faccia l'azione, letteralmente, e con la complicità della terza persona che allarga il campo visivo ci costringerà a non perderci nulla di quello che sta succedendo nella partita.

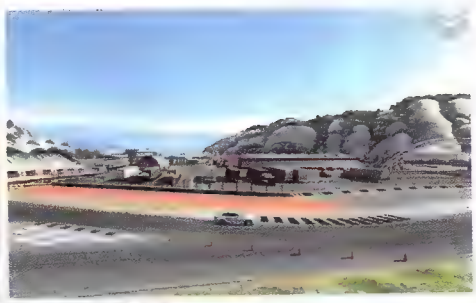
È presto, chiaramente, per giudicare quanto sarà 'efficiente' il risultato finale, stabilire quanta libertà avremo in questo giro sulle montagne russe o per escludere i problemi di mal di mare dovuti a una esposizione troppo prolungata. I programmatori precisano comunque che l'effetto tridimensionale potrà essere disattivato, che *Avatar* sarà godibile anche senza occhialini di plastica da inforcare sul naso. Ma forse è davvero questa la rivoluzione visiva che stavamo aspettando, la ciliegina sulla torta dell'alta definizione che spinge per uscire dalla cornice della TV. Per James 'Oscar' Cameron la parola 'forse' non esiste. Lui è convinto che dopo *Avatar* il mondo dell'intrattenimento non sarà più lo stesso. E noi? È presto per dirlo.

**Roberto Pulito**

### Il segreto del titolo

**Terminologia da MMOG a parte, nella religione induista un 'avatar' è l'incarnazione di una divinità. Nella storia immaginata da Cameron è invece un corpo alieno controllato a distanza con il potere della mente, proprio come nella più conosciuta accezione videoludica. La trama di film e videogame, ancora parzialmente avvolta dal mistero, ruoterà attorno ad un marine (Sam Worthington) inchiodato sulla sedia a rotelle che, grazie a una tecnologia sperimentale, può vivere una vita normale attraverso l'avatar di se stesso. Con questo sistema il soldato accetterà di infiltrarsi tra gli alieni del pianeta Pandora, pur rimanendo sulla Terra, per colpire la resistenza dall'interno, ma la relazione amorosa con una guerriera indigena gli farà vedere le cose da una prospettiva diversa.**

I mezzi futuristici che vedremo nel gioco Ubisoft portano l'inequivocabile firma di Cameron. I poderosi mech raffigurati in questa immagine somigliano tanto al robot da lavoro apparso in Aliens



# Forza MotorSport 3

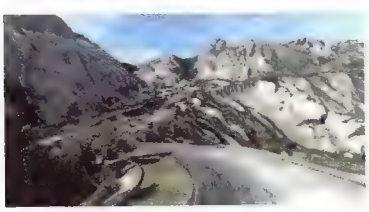
## La nuova frontiera delle corse: ancora più realismo, ancora più creatività

In *Forza MotorSport 3* la community e la creatività saranno i punti forti. Potremo modificare le nostre automobili per poi rivenderle su Xbox Live oppure creare filmati per registrare le nostre migliori prestazioni

Senza ombra di dubbio l'E3 del 2009 è stato uno dei più interessanti eventi videoludici degli ultimi cinque anni e ha offerto ai giocatori motivo di esaltazione in virtù della moltitudine di titoli di alta qualità presentati per tutte le piattaforme. Anche sul fronte dei giochi di corse le novità non sono mancate e i possessori di Xbox 360 sono rimasti molto soddisfatti della presentazione di *Forza MotorSport 3*, atteso soprattutto dagli appassionati di simulazioni automobilistiche.

I numeri parlano chiaro: quattrocento veicoli presenti, tra auto di un certo calibro come Lamborghini e Ferrari e veicoli più ordinari, oltre a SUV e mini macchine, e cento tracciati, di cui circa il sessanta per cento costituito da riproduzioni di percorsi realmente esistenti e il resto ideato per offrire un saggio della creatività dei designer di Turn 10.

Ciò che distingue *Forza MotorSport 3* dagli altri giochi di guida è il suo approccio alla simulazione, quasi rigoroso nell'offrire una pletora di settaggi che permettono a diverse tipologie di utenti di interagire con il gioco nella maniera più adatta a ognuno. Lo stesso Dan Greenawalt, director del gioco, ha ammesso che *Forza MotorSport 3* può cambiare a seconda delle impostazioni e, pur mantenendo sempre il suo carattere fortemente simulativo, può essere più facilmente approcciabile anche da un neofita attivando gli aiuti alla guida, oppure risultare estremamente ostico disinserendo tutti gli ausili.



Nonostante un incremento notevole dei modelli poligonali e delle texture, secondo quanto promesso dagli sviluppatori il gioco manterrà un framerate alto, atto a garantire un'ottima godibilità della sensazione di velocità, deliziando così anche il giocatore più esigente

Anche ai livelli più ardui, tuttavia, il gioco farà in modo di perdonarci eventuali errori, offrendoci la possibilità di tornare indietro di quei 10 o 15 secondi sufficienti ad evitare una collisione o per affrontare al meglio una curva.

Da un punto di vista tecnico *Forza MotorSport 3* fa sfoggio di modelli poligonali estremamente convincenti, texture all'altezza dell'attuale panorama videoludico e una serie di accorgimenti che faranno la felicità dei più accaniti amanti della simulazione. I danni alle autovetture sono stati confermati, così come le varie reazioni della macchina alle sollecitazioni esterne: il Tyre Flex, ossia la deformazione dei pneumatici, e la possibilità di perdere il controllo del mezzo dopo essere stati investiti da una nuvola di polvere, sono solo una parte delle novità introdotte.

Secondo gli sviluppatori, il prodotto manterrà un framerate di 60 fotogrammi al secondo e lo stesso Greenawalt sostiene che un gioco di guida deve garantire un simile framerate per godere appieno della sensazione di velocità. L'IA degli avversari è stata perfezionata, e sarà adesso possibile soggiogare psicologicamente i rivali prendendo loro la scia o affiancandosi a essi, fino a farli desistere dal sorpasso. Punto nodale del titolo rimane senza dubbio l'incredibile quantità di lavorazioni che è possibile effettuare sulle nostre vetture, così da metterle a punto e potenziarle fino a renderle addirittura più veloci e in grado di competere con veicoli di categorie superiori.

Turn 10 ha esaltato ulteriormente la creatività in *Forza MotorSport 3*, offrendoci la possibilità di prendere parte alla community del gioco creando filmati delle nostre migliori performance, o conferendo alle macchine un aspetto nuovo mediante livree personalizzate o ritocchi alle carrozzerie. Ogni vettura potrà poi essere rivenduta agli altri utenti su Xbox Live.

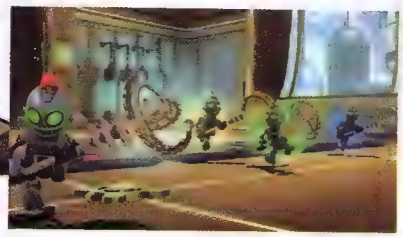
**Gianluca Verri**

FORMATO: **360**
PUBLISHER: **MICROSOFT GAME STUDIOS**
SVILUPPO: **TURN 10**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **25 OTTOBRE**

### Doppia emozione

**La mole di contenuti di *Forza MotorSport 3* ha costretto gli sviluppatori a utilizzare ben due DVD doppio strato. Mentre il primo disco conterrà il gioco vero e proprio, nel secondo saranno presenti quattrocento veicoli extra e cento tracciati, le opzioni di personalizzazione e il supporto per la community. Il contenuto di entrambi i DVD potrà essere installato nell'hard disk di Xbox 360, grazie al supporto per l'installazione dei file di cui la console Microsoft è dotata da quando è stata introdotta, ad ottobre 2008, la Nuova Esperienza Xbox.**

Stando alle dichiarazioni di Insomniac, i giocatori saranno incentivati ancora di più a completare il gioco più volte e presumibilmente il motivo sarà sempre lo stesso, ovvero tonnellate di oggetti da collezionare per aumentare il punteggio



La storia si riallaccia direttamente al finale di *Alla Ricerca del Tesoro*, che terminava con il rapimento di Clank da parte degli Zoni, dei piccoli robot che l'avevano potenziato in *Armi di Distruzione* inducendolo a tornare dal loro creatore Dr. Nefarius, nonché cattivo di *Ratchet & Clank 3*

# Ratchet & Clank: A Crack in Time

## Ora che Clank viaggia nel tempo, la serie ce la farà a saltare nel futuro?

FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **INSOMNIAC GAMES**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **AUTUNNO**

*Ratchet & Clank* non è una serie famosa per le sue innovazioni sorprendenti, e anche gli ultimi episodi per PS3 riproponevano il classico (e ben funzionante) impianto rafforzato da una resa grafica chiassosa e d'impatto. A rendere il franchise ancora meno abbordabile per chi non è già fan pensa la storia, ormai lunga e consolidata.

Ci basti sapere comunque che per una serie di sfortunati eventi l'eroe e la sua spalla sono stati divisi, e con loro anche il gameplay. Le sezioni aventi per protagonista Ratchet sono il pane di Insomniac, e non a caso al momento sono quelle riuscite meglio. Oltre alle solite sparatorie, Ratchet ora può rinchiudere i nemici in un blocco di ghiaccio con il CryoMine Glove, oppure può sbalzarli tutti via con il Sonic Eruptor, un'arma con in cima una rana che emette qualcosa di vagamente simile a un richiamo d'accoppiamento (o almeno così dice Insomniac). Oltre alle nuove armi, Ratchet ha a sua disposizione anche un nuovo gadget, degli stivali a propulsione con cui schiantarsi contro i nemici o eseguire acrobazie. L'accessorio potrebbe essere l'asso nella manica per aggiungere un nuovo aspetto ad un sistema praticamente uguale a quello di ogni altro episodio della serie. Bisognerà quindi vedere se il suo uso sarà superfluo o se i livelli e i nemici saranno costruiti in funzione di questa aggiunta, così da dare un ritmo nuovo al gioco.

Con gli stessi intenti sono state realizzate anche le missioni di Clank; fin da quando ha cominciato a muovere i primi passi da solista nei precedenti episodi, il robottino era l'espediente per spezzare di tanto in tanto il susseguirsi frenetico di scontri, con puzzle più complessi di quelli affrontati da Ratchet. In *A Crack in Time*, già a partire dal titolo, è stata posta una maggiore enfasi su questi passaggi, più complicati rispetto a prima grazie alla possibilità di manipolare il tempo. In questo modo Clank può duplicarsi fino a quattro volte registrando tutte le azioni che compie, per poi riprodurle e risolvere gli enigmi; l'esempio più classico è quello degli interruttori da tenere premuti per aprire una barriera ma è lecito aspettarsi che saranno richiesti compiti più difficili. Le ispirazioni per trattare in modo non convenzionale questa premessa non mancano, e il tempo in questo periodo è una meccanica molto sfruttata, *Braid* su tutti.

Tutto il contorno, nel frattempo, è stato realizzato con la consueta maestria. Potrà essere difficile crederlo per i non iniziati, ma *Ratchet & Clank* è uno dei pochi esempi di platform con una storia buffa ma non inutile o, ancor peggio, invadente. E tutto questo, per fortuna, senza mai scadere nella pretenziosità che andava di moda anni fa e in cui inciamparono anche i cugini/rivali Jak e Daxter. A questo episodio, che va a chiudere il ciclo *Future* iniziato con *Armi di Distruzione*, Insomniac ha intenzione di dare un finale emozionante ed epico; nulla di sconvolgente, ma il comparto narrativo ha dimostrato di saper essere appassionante in un modo tutto suo, dosando per bene ironia, colpi di scena e personaggi semplici ma ben caratterizzati. Il taglio da blockbuster d'animazione è rispecchiato magistralmente dalla grafica, che introduce effetti come le esplosioni in cel-shading, ed è ancora più pulita e hi-tech degli ultimi due predecessori.

Insomniac non intende attirare nuovi giocatori con scelte popolari, come introdurre modalità e meccaniche di moda, né ha alcuna velleità di innovare uno dei brand più sfruttati della PlayStation. Tutto ciò che fa è anche quello che finora le è riuscito meglio, ovvero seguire la tradizione della serie allargandola di volta in volta in ogni suo aspetto, divertimento incluso.

**Guglielmo De Gregori**

L'introduzione del nuovo personaggio Alister Azimuth, un lombax più vecchio di Ratchet (che prima d'allora era rimasto l'unico superstite della sua specie) ha fatto speculare sull'introduzione della modalità co-op; essendo Clank assente, molto probabilmente aiuterà Ratchet come Talwyn in *Alla Ricerca del Tesoro*

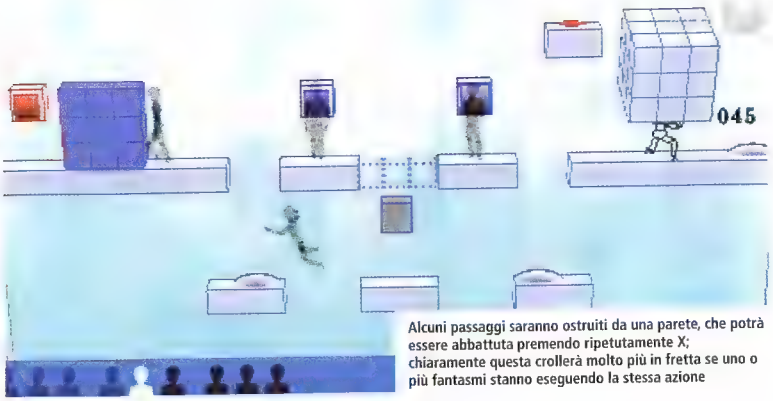
### Il tempo delle armi

Per quanto il titolo non scenda facilmente a compromessi, alcuni elementi di design strizzano l'occhio ai giocatori meno esperti. Ad esempio il Sonic Eruptor può essere usato tranquillamente da chiunque, ma solo i più bravi capiranno quando è il momento giusto per premere il grilletto (basta osservare la rana e vedere quando respira) e causare un'onda sonora molto più devastante. Allo stesso modo, pochi avranno problemi ad abbattere i nemici più grossi, ma è sicuramente più appagante farlo colpendo il bersaglio speciale su di essi, che triplica il danno. Il gioco ricompensa la creatività e ragionando un po' di più prima di sparare si potranno trovare interessanti combinazioni, come congelare il nemico con il CryoMine Glove per poi frantumarlo in mille pezzi con il fucile Plasma Striker.

FORMATO: **PS3, PSP**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **ARTOON**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **Q4 2009**

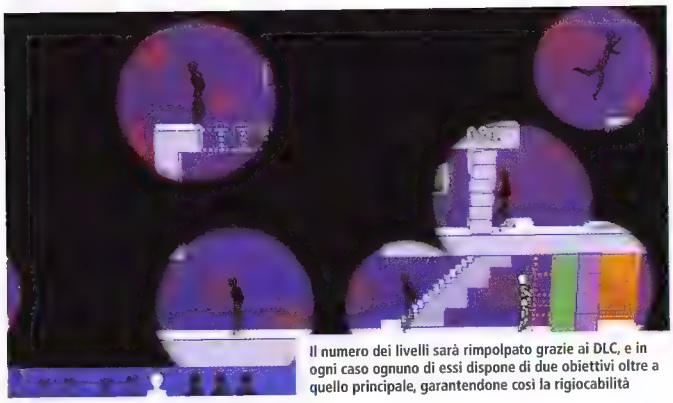
# Echochrono

## Collaborare con i propri fantasmi è meglio che affrontarli




Alcuni passaggi saranno ostruiti da una parete, che potrà essere abbattuta premendo ripetutamente X; chiaramente questa crollerà molto più in fretta se uno o più fantasmi stanno eseguendo la stessa azione

*Echochrome* ha scoperto la quarta dimensione, anche se sarebbe meglio dire che nel processo ne ha persa una e ha abbandonato i giochi di prospettiva 3D in favore di una visuale laterale. Ha comunque guadagnato i colori e, soprattutto, un concept che ruota intorno al tempo. Di manichini infatti non ce n'è più uno solo ma nove, e ognuno di essi ha 30 secondi di gloria, al termine dei quali il suo turno s'interromperà e il successore ricomincerà il livello. Ogni nuovo manichino però sarà accompagnato dai fantasmi dei tentativi passati, degli Echo in grigio che ripetono le stesse azioni compiute nell'intervallo di tempo che era stato loro concesso.



Il numero dei livelli sarà rimpolpato grazie ai DLC, e in ogni caso ognuno di essi dispone di due obiettivi oltre a quello principale, garantendone così la rigiocabilità

Un meccanismo facile da comprendere benché meno fresco di quanto potrebbe apparire, senza considerare che anche *Echochrono* è stato preceduto dalla fucina creativa di Internet. Il Flash game nipponico *Cursor x 10* si basa infatti sulla stessa idea, ovvero cooperare con se stessi in una serie di prove, avendo 10 cursori a disposizione e un limite di tempo per ciascuno. Non solo, nella struttura il gioco Artoon ricorda *Exit* e il brain training in wireframe *Practical Intelligence Quotient*.

Quello che si può fare però è arricchire il canovaccio; se la prima prova di *Echochrono* richiede semplicemente che un manichino prema un pulsante per attivare un ponte su cui camminerà il suo secondo collega, di volta in volta la difficoltà sarà aumentata ad esempio da blocchi spinati da fermare con lo sguardo, e aiuti per risparmiare tempo prezioso giungeranno sotto forma di teletrasporti e trampolini. Se all'inizio basteranno al massimo due manichini per svolgere il lavoro, andando più avanti ne serviranno molti di più, complicando ulteriormente la faccenda.

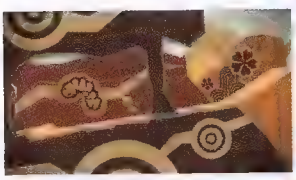
Reinventare la ruota in ambito di puzzle game è rarissimo e tutto quello che probabilmente potrà fare *echochrono* sarà gestire bene il suo ritmo e proporre enigmi i più cervellotici possibile.

**Guglielmo De Gregori**

# LittleBigPlanet PSP

## Piccolo grande pianeta, piccola grande console

FORMATO: **PS3, PSP**
PUBLISHER: **SCE**
SVILUPPO: **MEDIA MOLECULE**
ORIGINE: **UK**
USCITA: **AUTUNNO 2009**



Purtroppo e inspiegabilmente le due versioni non saranno compatibili; speriamo che almeno qualche elemento personalizzato possa essere trasportato da una piattaforma all'altra in futuro, perché la possibilità di giocare a casa un livello creato sull'autobus è quanto mai allettante

*LittleBigPlanet* per PSP assomiglia ad un piccolo libro di illustrazioni pop-up: l'universo della versione principale è stato riprodotto in scala con cura e il suo look da scatola di cartone è più che mai grazioso ora che è stato miniaturizzato. Tuttavia, nulla è andato perduto nel passaggio in termini di chiarezza visiva e anche il sistema di controllo è rimasto ugualmente intuitivo e comodo.

Magari gli gioverebbe giusto un po' di scioltezza in più per assomigliare alla vivace controparte casalinga ma Sackboy corre, salta e si arrampica come sempre, appiccicando sticker in giro con una riproduzione ridotta ma del tutto funzionante del menu Popit. Anche i due livelli provati erano analoghi a quelli PS3. Gift of the Grab, presumibilmente parte del nuovo story mode, gioca con la tematizzazione australiana ed è incentrato sulla meccanica dell'afferrare: i canguri ci offrono un passaggio nella loro sacca e aggrappandoci ai koala possiamo usarli come ascensori naturali per scalare gli alberi mentre i boomerang girano così velocemente da spedirci dritti in aria. Il

Oltre all'Australia, i grafici di Media Molecule hanno rivisitato le culture di tutto il globo con il loro inconfondibile stile: tra i tanti esempi, degli affreschi egiziani raffiguranti i Sackboy, un risciò e un Sanbernardo, questi ultimi due da usare come veicoli

secondo invece è un minigame, dove a bordo di una tavola da surf si sfreccia in mezzo alle onde inseguiti da uno squalo, sia le une che l'altro rigorosamente innocui e di cartone; lo scopo è raccogliere le solite sfere, saltando su e giù per seguirne la disposizione.

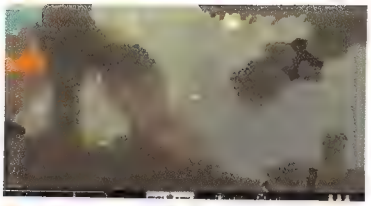
Tutto ciò è molto familiare, e lascia presagire che anche la componente creativa rimarrà intatta in tutte le sue potenzialità; già si sono visti Sackboy personalizzati di tutto punto e per quanto riguarda l'indispensabile l'editor è stata confermata la condivisione in Rete. L'unico ostacolo potrebbe essere rappresentato dai limiti degli UMD ma se PSPGo ovvierà al problema con il suo hard disk interno, questo *LPB* potrebbe diventare il primo veicolo portatile di DLC e contenuti generati dagli utenti.

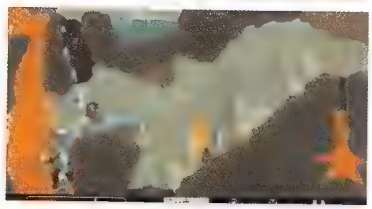
**Guglielmo De Gregori**

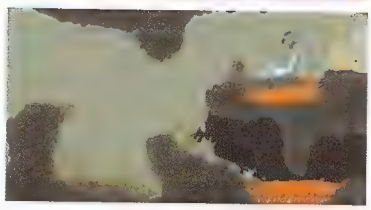
FORMATO: **PS3**
PUBLISHER: **SCEE**
SVILUPPO: **Q-GAMES**
ORIGINE: **GIAPPONE**
USCITA: **AUTUNNO 2009**

# PixelJunk Shooter

## Torrenti e lapilli incandescenti si scontrano su PSN







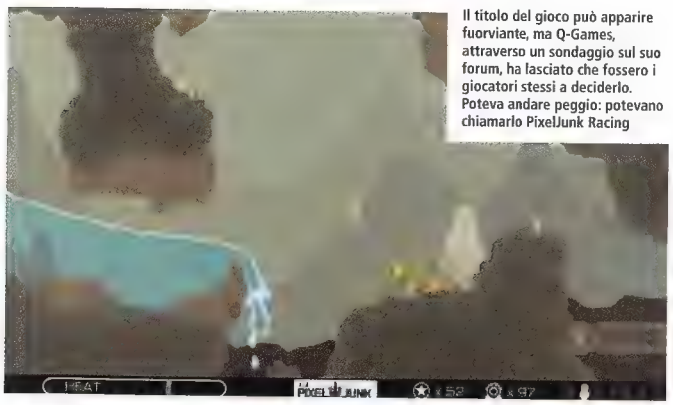
Troppo autarchici e piccoli per mischiarsi con i team di sviluppo professionisti, ma abbastanza numerosi e agiati per essere rinnegati dall'intera comunità dei piccoli sviluppatori indipendenti. I ragazzi di Q-Games oscillano ormai tra il mondo della produzione amatoriale e quello in giacca e cravatta dei pezzi da novanta, rimanendo saldamente ancorati alla digital delivery come unico mezzo di distribuzione dei propri giochi.

Il loro nuovo titolo per PSN è un tale *PixelJunk Shooter*, colorato puzzle game 2D che si discosta nettamente dalla natura astratta di *Eden* per abbracciare meccaniche ben più palpabili. Meno poesia e più videogioco, insomma. A bordo di una colorata nave sotterranea dovremo esplorare le profondità delle caverne alla ricerca dei minatori perduti. Nel tentativo di recuperarne il maggior numero possibile, bisognerà spostarsi attentamente per non colpire le rocce intorno, mentre è nell'interazione con l'ambiente di gioco che si riassumono le meccaniche nella loro interezza.

All'interno di ciascun livello ci troveremo davanti a passaggi bloccati e dirupi apparentemente insuperabili: dovremo spostare enormi massi o far crollare delle pareti per liberare la strada o creare un ponte, mentre la lava a contatto con l'acqua creerà dei blocchi di pietra distruttibili. Un piccolo errore potrebbe però scatenare un'incontrollabile frana o un fiume di magma, mettendo in serio pericolo la pelle dei piccoli minatori.

Pozze di lava e sorgenti d'acqua saranno l'incessante incubo di ogni giocatore: avvicinarsi troppo a una fonte di calore farà surriscaldare il motore della nave, rendendo necessaria una veloce doccia fredda. Ma una cascata potrebbe sia travolgere i superstiti che rappresentare l'unico modo per metterli in salvo da un mare di lava incandescente. E, inutile dirlo, tutti gli enigmi sono costruiti attorno a questi semplici ma infidi meccanismi. Qualcuno avrebbe preferito restare steso nei visionari prati dell'Eden ma il nuovo gioco di Q-Games sembra già pronto a ritagliarsi un posto tra i migliori puzzle game su PSN.

**Vincenzo Lettera**

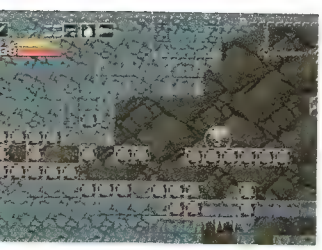


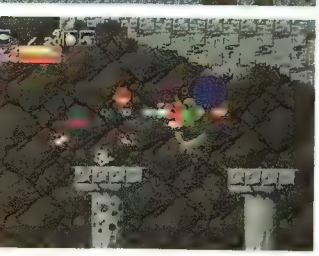
**Il titolo del gioco può apparire fuorviante, ma Q-Games, attraverso un sondaggio sul suo forum, ha lasciato che fossero i giocatori stessi a deciderlo. Poteva andare peggio: potevano chiamarlo PixelJunk Racing**

FORMATO: **Wii**
PUBLISHER: **NINTENDO**
SVILUPPO: **NICALIS**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **ESTATE 2009**

# Cave Story

## Una nuova casa per l'alfiere dei piccoli sviluppatori





Nella scena dello sviluppo indie c'è un'affermazione ricorrente: "Uscirà soltanto quando sarà pronto". L'assenza di una scadenza da rispettare o di dirigenti che opprimono quotidianamente chiedendo a che punto è lo sviluppo, porta a titoli più curati e realizzati meno frettolosamente. Ma, ovviamente, anche a lunghi e ripetuti posticipi della data d'uscita.

È l'esatto caso di *Cave Story*, uno dei giochi più attesi su WiiWare e, allo stesso tempo, uno dei più rimandati dal lancio della piattaforma online Nintendo.

Remake di un meraviglioso action shooter bidimensionale distribuito gratuitamente su PC, *Cave Story* rappresenta il progetto più ambizioso e importante dei ragazzi di Nicalis che, assieme a Daisuke Amaya, autore del gioco, tenteranno di raggiungere un pubblico più ampio sfruttando lo stesso espediente già visto con *Monkey Island: Edizione Speciale*. Lasciando intatto tutto il resto, gli sviluppatori hanno sostituito musiche, fondali e sprite originali con alcuni rifatti da zero, più dettagliati e con una maggiore risoluzione.

**A differenza del remake di *Monkey Island*, in *Cave Story* potremo mischiare elementi nuovi e vecchi. Potremo, ad esempio, giocare con gli sprite originali, mentre vengono riprodotte le musiche rimasterizzate**

E, per non scontentare nessuno, sarà anche possibile decidere se giocare con la versione originale o quella 'rimasterizzata', passando in qualsiasi momento dall'una all'altra. Qualche modalità che faccia da contorno all'avventura principale e una serie di contenuti scaricabili servono solo a completare un pacchetto che era perfetto fin dall'inizio. *Cave Story* ci teletrasporterà su un'isola fluttuante dal sapore sfacciatamente vecchia scuola, con enigmi raffinati, stravaganti personaggi, epiche battaglie con boss e tantissimi power up.

Ma, intanto che Nicalis sta 'mettendo a punto gli *ultimissimi* particolari', noi rigiochiamo all'originale ancora una volta. E poi un'altra ancora.

**Vincenzo Lettera**

FORMATO: **360, PS3, Wii**
PUBLISHER: **EA**
SVILUPPO: **HARMONIX (360, PS3), PI STUDIOS (Wii)**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **9 SETTEMBRE**

# The Beatles: Rock Band

## Tutto esaurito per la reunion virtuale dei Fab Four

"Negli anni '60 dell'universo rock c'erano i Beatles... e poi c'erano tutti gli altri". Con queste parole è stato presentato al pubblico, nel corso dell'ultimo E3, *The Beatles: Rock Band*. In realtà, se vogliamo dire le cose come stanno, la frase corretta sarebbe: "C'erano i Beatles... e poi c'erano i Rolling Stones". Ma, senza azzardarci a entrare nell'eterno confronto tra due dei più importanti gruppi rock della Storia, il nuovo gioco musicale targato EA promette di regalare ai fan dei Beatles una delle più grandi e complete esperienze sulla loro band preferita.

**È evidente fin da subito l'attenzione per i dettagli che Harmonix ha riposto nello sviluppo: i live in-game si terranno nei luoghi in cui la band ha realmente suonato (compreso lo studio di registrazione di Abbey Road)**

Seguendo la stessa e identica formula sperimentata da Activision con *Guitar Hero: Metallica* e *Aerosmith*, *The Beatles* si limita a riprendere il gioco originale così com'è (in questo caso *Rock Band*), addobbandolo con colori psichedelici, una tracklist smielata e un sapore dannatamente hippie. Il tutto per ripercorrere dall'alfa all'omega la storia dei leggendari quattro di Liverpool.

Basta semplicemente avviare il gioco per rendersene conto: il filmato introduttivo realizzato da Pete Candeland non è altro che un sintetico excursus sull'ascesa della band britannica, con alcuni dei pezzi storici e i momenti più significativi (tra cui il celebre live allo Shea Stadium).

Infine, una volta avviata la prima canzone, *Rock Band* si fonde con la magia dei Beatles in un perfetto esperimento alchemico, mentre i nuovi strumenti a tema sono in assoluto i migliori che Harmonix abbia mai realizzato finora. Tutto col beneplacito di Paul McCartney e Ringo Starr, talmente entusiasti del risultato da produrre immediatamente due commenti memorabili che questo mese li rendono due illustri ospiti dei nostri Sound Bytes.

**Vincenzo Lettera**

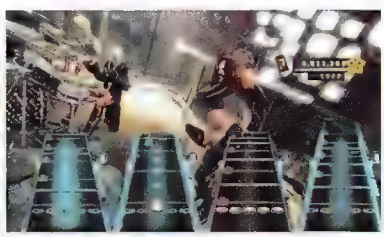
FORMATO: **360, PS3, Wii**
PUBLISHER: **ACTIVISION**
SVILUPPO: **NEVERSOFT (360, PS3), VICARIOUS VISIONS (Wii)**
ORIGINE: **USA**
USCITA: **AUTUNNO 2009**

# Guitar Hero 5

## Finito il tour mondiale, Activision si dà al gioco di squadra

Sebbene tutti i riflettori fossero puntati su vecchie band, improbabili reunion e periferiche a forma di giradischi, l'annuncio del quinto capitolo di *Guitar Hero* ha ricordato a tutti che l'eterna guerra dei giochi musicali non si svolge soltanto a suon di spin-off, DLC esclusivi e nuovi 'eroi'. Se con *World Tour* la serie targata Activision aveva introdotto nuove periferiche e portato enormi scatoloni nelle vetrine dei negozi, ora l'obiettivo principale di Neversoft è chiaramente quello di smussarne i difetti e spingere l'acceleratore sull'esperienza cooperativa, ormai diventata il vero leit motiv del franchise.

**Sebbene Neversoft stia riservando maggiori attenzioni alle modalità multiplayer, *Guitar Hero 5* arriverà probabilmente con alcune migliorie alle periferiche. È quasi certo un nuovo design per la batteria, mentre la chitarra beneficerà di un design migliorato e di una maggior precisione**



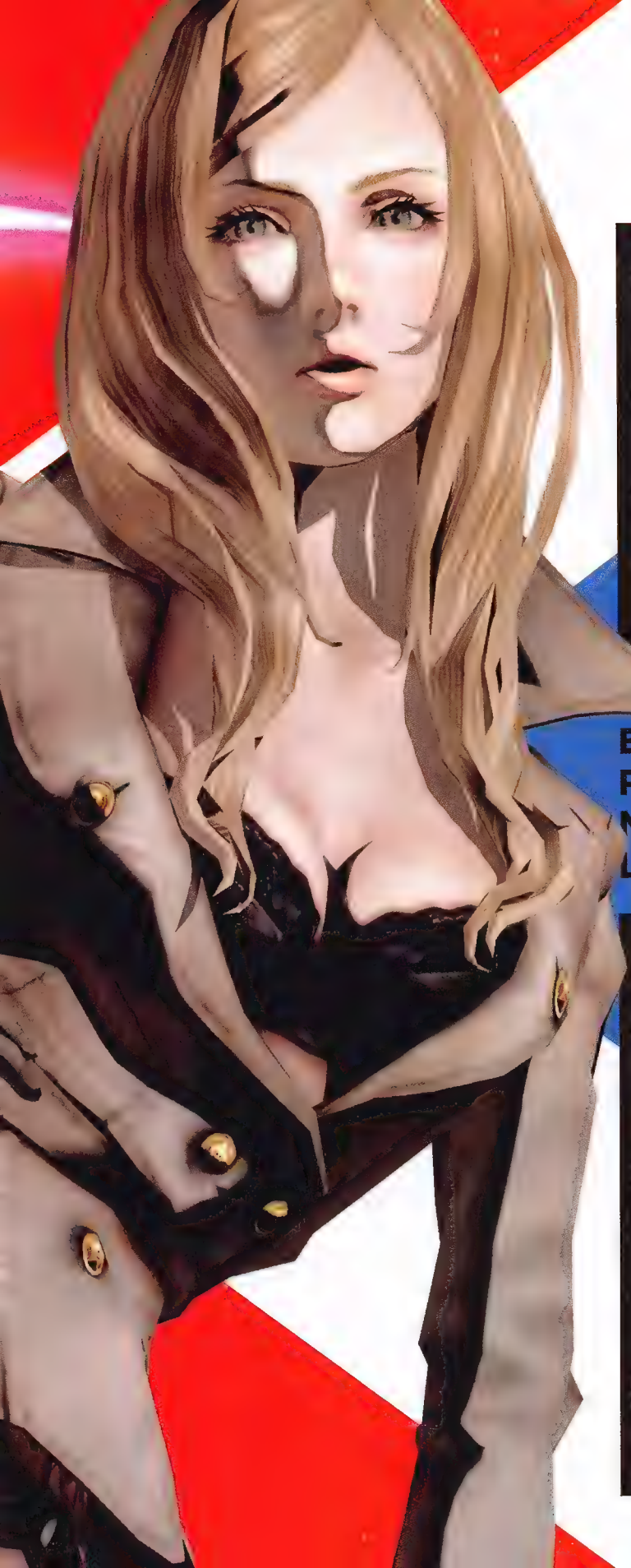
E, infatti, le novità introdotte da *Guitar Hero 5* potrebbero non stupire quanto l'arrivo di una batteria, ma le nuove modalità multiplayer danno un senso più tangibile alle miriadi di periferiche riposte disordinatamente nel nostro armadio. Fino a otto giocatori (ma sempre quattro per volta) potranno prendere parte alla nuova Rock Fest, un'opzione in cui ci si potrà sfidare suonando lo stesso strumento.

Tra tutte le modalità finora annunciate le più interessanti sono Elimination, nella quale verranno man mano fatti fuori i peggiori giocatori, e Momentum, in cui la difficoltà del brano aumenta costantemente prima di chiudersi con un gran finale. Niente di troppo complesso ma siamo pronti a scommettere che faranno da sfondo alle più agguerrite sfide con gli amici.

Nel gioco in cooperativa, il Revival Meter ci permetterà di riportare in gara i componenti della band che hanno fallito, mentre la nuova opzione Jump-in, Jump-out darà finalmente la possibilità di entrare in un brano in corso senza dover interromperlo e ricominciare da capo.

Infine, nel tentativo di dare una sonora batosta a *Rock Band*, Activision si appresta a lanciare il gioco con una delle tracklist più ricche ed eterogenee mai viste in un capitolo di *Guitar Hero*.

**Vincenzo Lettera**



# IL PUNK NON È MORTO

## BALLE SPAZIALI, ASSASSINI OTAKU, LAVORI PART-TIME E UNA VALANGA DI STILE. LA NOSTRA VISITA A SUDA51 GLI FA SCOPRIRE LE CARTE SUL NUOVO NO MORE HEROES

"È come andare al bagno", dice **Goichi Suda**, CEO di Grasshopper Manufacture, rilassandosi sulla seduta (d'ufficio, tranquilli). "Su *No More Heroes* sono piovuti fiumi di influenze: cose che ho visto o ascoltato, anche cose che vengono da dentro di me. Cose che dovevano essere eliminate dal mio corpo come scarti. Ecco perché ho creato *No More Heroes*". I colleghi di Suda sorridono in modo sornione mentre lui rincara la dose. "Mi sono accorto che molte altre cose dovevano essere eliminate dal mio corpo. *No More Heroes 2*? Un altro viaggio al gabinetto".

Momento di pausa. Suda scoppia a ridere, immensamente divertito dall'esitazione del traduttore alle parole che ha usato, decisamente più dirette di come noi le abbiamo riportate. Chissà cosa penseranno i PR di Marvelous, Rising Star e Ubisoft a sentir paragonato *NMH2* a una deiezione digitale (per quanto il suo creatore si contorca dalle risate subito dopo averlo detto). Rotoli di carta igienica a parte, non sono molti i giochi ad aver incantato il

TITOLO **NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE**
FORMATO **Wii**
PUBLISHER **MARVELOUS (GIAPPONE), RISING STAR GAMES (EU), UBISOFT (USA)**
SVILUPPO **GRASSHOPPER MANUFACTURE**
ORIGINE. **GIAPPONE**
USCITA: **Q1 2010**

**"NON M'INTERESSA REALIZZARE QUALCOSA PER SCOPI PURAMENTE COMMERCIALI: PREFERISCO CREARE QUALCOSA DI UNICO"**

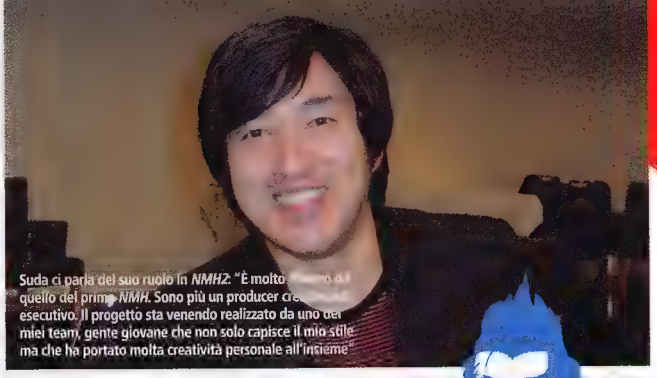
pubblico con la visione del loro protagonista seduto sul WC.

Siamo in Grasshopper Manufacture, la 'Band dei videogiochi', per giocare *No More Heroes 2*. Ammettiamo di esserci chiesti il perché della definizione della compagnia. "Una band è composta da quattro persone che creano e suonano musica assieme", dice Suda, "e un tempo c'erano appunto quattro persone impegnate a creare quell'esperienza che la gente chiama videogioco: una per il game design, una per la programmazione, una per il sonoro e una per la grafica. Adesso sono più, molto più di quattro persone, ma a formare le basi del videogioco sono sempre quelle quattro idee. Non m'interessa realizzare qualcosa per scopi puramente commerciali: preferisco creare qualcosa di unico, quasi di artistico. In questo senso, 'band' illustra perfettamente la mia filosofia".

Se proviamo ad applicare le similitudini del caso, diventa subito chiaro che Suda è il cantante, la star dello show. Mentre giochiamo *NMH2* si vede che è nel suo elemento, con in mano una perfetta replica di una spada laser, pardon, beam katana. Già sogno bagnato di molti maschi adulti, fa ancora più scena quando Suda accende le luci e comincia ad assumere pose esagerate. Ha più di qualcosa del Travis di *No More Heroes*, otaku con l'ossessione del porno, delle spade laser, del wrestling e (sì) dei gabinetti, ma poi ci accorgiamo che è uno specchio dei suoi giocatori almeno quanto lo è del suo creatore. "In *NMH2* si percepisce distintamente la storia di Travis svilupparsi missione dopo missione", commenta Suda. "Questo non è un director's cut o del semplice materiale aggiunto all'originale. Questa è la nuova fase del combattimento". Vediamo Travis entrare a grandi falcate nello schermo, il suo sguardo più selvaggio, i suoi capelli più appuntiti che mai. Intimidisce, decisamente.

E non è solo chiacchiere e distintivo: immediatamente dopo trancia in due un malcapitato dall'inguine alla calotta cranica e non ha nemmeno finito che è già addosso al prossimo gruppo, la spada sfoderata, a tagliare via le braccia a un altro teppistello. Travis ha un nuovo stile di combattimento: ogni fendente è ancora più aggraziato e i movimenti del suo corpo sono molto più dinamici. Nel complesso ha un'aria letale. Per questo rimaniamo un po' sorpresi quando ci sparano e i nemici colgono l'occasione per ammassarsi addosso a noi e porre fine allo scontro. Non succedeva, in *No More Heroes*. Un nuovo tentativo ci vede inanellare più assassini prima di ricevere lo

**Suda ha anche pensato a lungo di dotare Travis di altre armi come fruste, nunchaku e persino un'arma a proiettili laser. "Ma l'immagine di Travis con la beam katana era così forte che non potevo rischiare cambiandola. La spada è la vera anima di Travis; in molti sensi è un samurai moderno"**



Suda ci parla del suo ruolo in *NMH2*: "È molto [illegible] quello del primo *NMH*. Sono più un producer creativo esecutivo. Il progetto sta venendo realizzato da uno dei miei team, gente giovane che non solo capisce il mio stile ma che ha portato molta creatività personale all'insieme"

## IO OTAKU. TU OTAKU. EGLI OTAKU

**La parola 'otaku', che definisce in genere un collezionista ossessivo di qualcosa e nello specifico della maggior parte dei casi un fissato di anime, manga e videogiochi giapponesi, è diventata sempre più popolare fino a perdere la sua connotazione originariamente denigratoria. "La cultura otaku è piuttosto potente", dice Suda. "Per quanto mi riguarda, un otaku è una persona con parecchio potere, che lo riversa in qualcosa che ama davvero assieme ad altre persone". Ma Goichi Suda è un otaku? "Sì [ride]! Sono un otaku fin da quando ero all'asilo".**

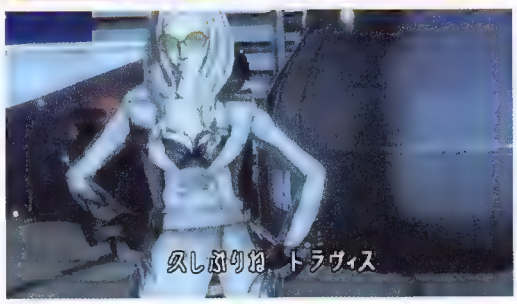
Uno dei nuovi personaggi, Kimmy (sopra), ha un flauto che suona con aria soave prima di trasformarlo in una doppia beam katana, alla maniera di Waka in *Okami*. I dialoghi suggerirebbero che si tratti di una fan di Travis: forse il nostro otaku assassino è diventato una celebrità a Santa Destroy

stesso trattamento. "Troverete una IA molto migliorata", commenta Suda. "Ora i loro stili sono più vari, e così anche l'esperienza. Tutti combattono in accordo con la loro natura".

Questa è guerra di massa: i nemici arrivano a branchi, pressando Travis. A seconda della loro arma resteranno lontani o si avvicineranno, una tecnica abbastanza classica che viene un po' pepata dall'attenzione riposta nei dialoghi. Non possiamo riportarli per questioni di decenza, ma diciamo che per la gran parte mettono in dubbio la virilità e/o la paternità di Travis. La nuova beam katana doppia, stylish anche per gli standard di un gioco Grasshopper, è l'ovvia risposta alla rinnovata aggressività degli avversari. Piroettando tra i nemici, Travis si lascia dietro scie fucsia ed estremità mozzate, mettendo una decapitazione e un insulto ogni pochi fendenti. È uno spettacolo, oltre che un massacro.

**Questo vale per il gioco nel suo insieme:** ogni momento è stato riempito di stile fino a scoppiare, dalle texture fluorescenti ai simboli che saltano fuori quando lo schermo si congela durante i caricamenti, alla moto di Travis ridisegnata. Ci immaginiamo le riunioni di progettazione: "Capo, la gente si lamenta perché la Schpeltiger è poco maneggevole. La cambiamo?". Pausa. "Sì, fatela due volte più lunga".

"Serve principalmente al trasporto", dice Suda prima di fare un largo sorriso. "A un



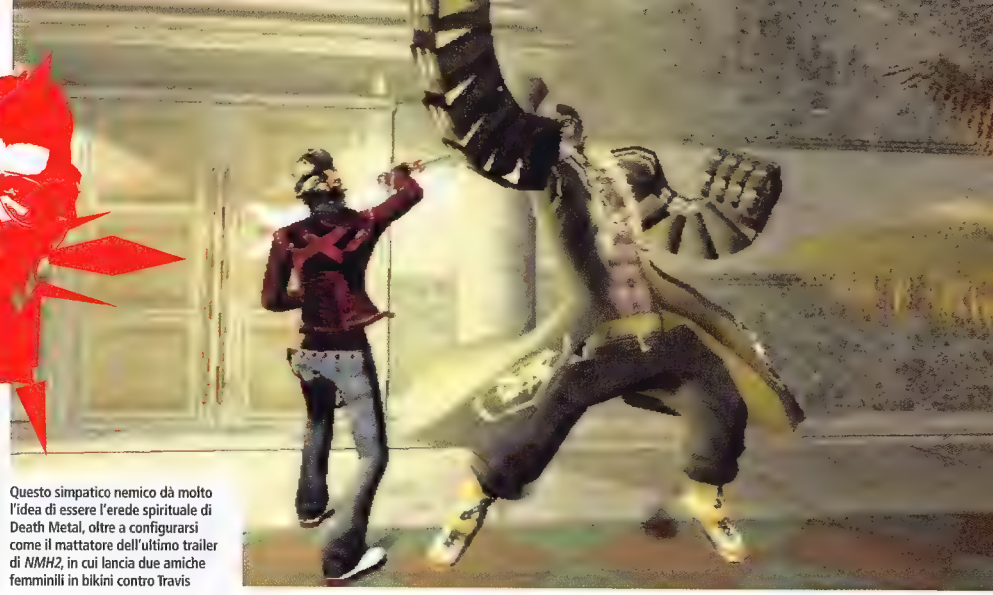
trasporto *cool*! Lo stile di Travis è simile ma gli abbiamo rifatto l'abbigliamento perché contribuisse ulteriormente al fattore 'potenza' del protagonista". Ma l'originale toccava le vette più alte con i comprimari, da Sylvia al fantastico Henry (molto poco sfruttato, purtroppo) e senza dimenticare gli assassini. Su questo fronte abbiamo davvero ottime notizie.

"È ancora troppo presto per dirvi tutto del gioco", dice Suda, "ma posso rivelarvi che ci sarà più di un personaggio giocabile: col proseguire della storia, Shinobu ed Henry diventeranno giocabili aggiungendo i loro stili di gioco e il loro fattore *cool* personale". Travis rischia di finire in ombra? Non c'è pericolo. "Piloterà un robot gigante! Così, tra l'altro, si potrà combattere su scala più grande e la varietà ne gioverà".

Tra i boss figurano alcuni graditi ritorni, come l'assurdo supereroe Destroyman, che scopriremo essere miracolosamente sopravvissuto al suo scontro con Travis solo per tornare sotto forma di cyborg a reclamare vendetta. Un altro personaggio ha una radio trasformabile e ricorda Death Metal per stile e ambientazione. Altre facce nuove sono ugualmente debitrici agli anime e alla sci-fi di stampo (insiste Suda) più affine a Balle Spaziali che non a Star Wars. Proporzioni e frequenza degli scontri dimostrano che Grasshopper padroneggia ormai l'hardware del Wii. "Quasi tutti i vecchi boss sono acqua passata", spiega Suda, "e questo gioco

## COME NON DETTO...

Una volta Suda aveva detto che *NMH* sarebbe stato più violento di *Manhunt 2*. Non lo era. "L'ho detto prima dell'uscita di *Manhunt 2*", ritratta adesso. "Ora ci ho giocato e ho capito che non avrei proprio potuto essere più violento di *Manhunt 2*. Sono pazzi! Mi sento normale in confronto a loro. Tuttavia, ho inserito alcuni degli elementi più 'emotivi' di quella stessa violenza in *NHM2*. Vorrei esplorare i sentimenti generati dalla violenza, la sensazione di aggressione subita dalle persone, piuttosto che la violenza stessa. Dentro, poi, c'è anche un senso di giocosità e divertimento".



Questo simpatico nemico dà molto l'idea di essere l'erede spirituale di Death Metal, oltre a configurarsi come il mattatore dell'ultimo trailer di *NMH2*, in cui lancia due amiche femminili in bikini contro Travis

Una radio che si trasforma in un braccio meccanico e una beam katana stylish come quella a destra sono le meno fantasiose tra le armi del mondo di *NMH*, in cui (ricordiamolo sempre) una strega ottantenne può trasportare un cannone a onde moventi nel carrello della spesa

sarà circa una volta e mezza più grande dell'originale, questo soprattutto perché abbiamo molti nuovi fantastici boss".

E questa è un'altra grossa sorpresa che non potevamo aspettarci finché non l'abbiamo sentito dire da Suda. "Alla fine di *NMH*, Travis era primo in classifica. Poi ha deciso di andarsene altrove e, tornato tre anni dopo a Santa Destroy, la troverà cambiata: una grossa azienda sta cercando di ricostruire completamente la città. Da quest'idea ha inizio la storia, con Travis in cinquantunesima posizione. Mi piace il numero 51: non so perché, ma mi trasmette sentimenti positivi! Travis vuol vendicarsi, ma stavolta non è sotto l'influenza di nessuno: combatte solo per sé". Non ci sono solo morte e disperazione, però: in uno dei tanti deliziosi tocchi 'alla Suda' di *NMH2*, sconfiggere un boss ci porterà a una sequenza a scorrimento laterale simil-*Super Mario Bros* in cui un Travis 2D dovrà andarsene via e prendere la moto.

A tal proposito, guidare per Santa Destroy stavolta sarà un'esperienza molto meno desolata: più auto e pedoni ne affollano le strade, stando ben attenti a restare fuori dalla portata del mezzo di Travis. Una città rinvigorita e più organica, spruzzata di colore dai lavori di ricostruzione: arancioni, fucsia, viola e naturalmente chili di rosso sangue. "Rispetto al passato, il look è notevolmente diverso",

dice Suda. "Abbiamo introdotto l'HDR ed effetti come il motion blur: il gioco è migliorato, avvicinandosi alla visione che volevo davvero concretizzare. In termini di mondo di gioco, utilizzeremo una porzione più piccola della città perché i giocatori ci hanno detto che era troppo grande e, siccome questo sequel sarà molto incentrato su Travis, volevo che il mondo girasse di più attorno alla sua vita quotidiana".

Suda finalmente è sincero sulla doppia versione, censurata e non censurata, del primo *NMH*: "Credo personalmente che, nel descrivere una scena violenta, non sia bene nascondere cosa accade veramente. Nella vita vera gli esseri umani muoiono e sanguinano: quindi, se un personaggio muore in quel modo nel gioco, non dovremmo esitare a mostrare il sangue"

**Come in *NMH*, i 'lavoretti'** sono sparsi per tutta la città pronti per essere usati da Travis per far soldi, nella più tipica tradizione della mondanità nell'anormale (o era il contrario?) firmata Suda51. Si producono strani momenti alla *Flower, Sun and Rain*, dove il personaggio doveva camminare per minuti interi in una strada vuota mentre il gioco continuava a provocarlo su quanto sarebbe stato più facile teletrasportarsi a destinazione se solo avesse voluto permetterglielo. *No More Heroes*, fortunatamente, non arriva mai a quei livelli, ma è vero che il ritorno del raccoglitore di noci di cocco, affiancato da un minigioco di idraulico in stile *Pipemania*, evocherà nuovamente la dura realtà di dover lavorare per vivere a Santa Destroy. "Inserisco questi elementi perché creare un gioco è una sfida", dice Suda, "e quindi voglio che anche il giocatore si senta sfidato. Travis deve lavorare part-time, raccogliendo noci di cocco e così via. Non è facile e voglio che il giocatore senta che non c'è un modo semplice di vivere la sua vita. Questo è il punk". Un principio che secondo Suda permea tutti i suoi giochi. "Nella vita ci sono momenti belli e momenti brutti e i giocatori devono sentirsi allo stesso modo. Se i giocatori si divertono solo nel gioco e poi tornano alla vita di tutti i giorni

**"TRAVIS DEVE LAVORARE. NON È FACILE E VOGLIO CHE IL GIOCATORE SENTA CHE NON C'È UN MODO SEMPLICE DI VIVERE LA SUA VITA. QUESTO È IL PUNK"**

Il cerchio visibile nello screenshot è un'abile trovata visiva che permette di distinguere i colpi nella baraonda di scintille che si sprigionano dal punto d'impatto. Le ombreggiature stilizzate sono state evidentemente migliorate dall'ultima volta e vengono ostentate soprattutto negli attacchi finali

sentiranno un brusco stacco. E non mi piace quella sensazione. Il mio ideale sarebbe creare qualcosa, in un videogame, che aiuti i giocatori ad affrontare la loro vita reale". Va detto comunque che, nonostante sia *No More Heroes* che *NMH2* rappresentino abilmente il lavoro di fatica, tutti questi minigame sono sempre ricolmi di humor contagioso e ben calibrati meccanicamente. Insomma, nonostante la teoria di Suda, le sue opere non si votano mai alla monotonia e al grigiore di una vita comune.

Il quotidiano, dunque, fa solo parte di un mondo di gioco in cui tutto fa brodo, dalle videocassette porno affittate e mai restituite all'acquisto di T-shirt, all'uccisione di migliaia di babbei. Ma pur se *No More Heroes 2*, un gioco che indossa le sue qualifiche otaku fieramente come una medaglia, mira a proporsi a un mercato più ampio del predecessore, corre il rischio di compromettersi nella sua essenza o di risultare ancor più di nicchia. "È bene mirare a un pubblico più ampio", dice Suda, "ma non voglio rinnegare le idee centrali che mi hanno ispirato nella creazione del gioco. E questo non cambierà nemmeno puntando al mainstream: non capisco davvero cosa questo pubblico più ampio si aspetti da me". Siamo ragionevolmente sicuri del fatto che fra queste cose non vi siano comunque suicidio, tortura o incesto. Suda ha già affrontato questi temi e il problema della loro presentazione. Interpellato sulla difficoltà d'introdurre argomenti tabù si riferisce specificamente al finale di *NMH*, in cui la sorellastra di Travis gli rivela di essere stata violentata dal padre e di averlo ucciso per vendicarsi durante una cut scene che viene riprodotta in avanti veloce (con la voce appropriatamente accelerata e resa incomprensibile) perché, secondo il fratello, 'sarebbe bastata da sola a far salire ancora di più il rating del gioco'. "Quello è il motivo dell'avanti veloce, in effetti: perché così i giocatori non capissero cosa stava succedendo", dice Suda. "Ma poi la gente ne ha comunque discusso molto su YouTube". Come hanno fatto simili tragedie a trovare una strada nell'ambientazione anime di *No More Heroes*? "Quando scrivo una storia, a volte lo faccio consciamente e altre inconsciamente", dice Suda. "A volte cerco di mandare la storia in una direzione e ne imbocco un'altra totalmente diversa, perché il mio inconscio mi fa guidare dai personaggi, ognuno dei quali ha una propria storia. Quando scrivo un personaggio, non voglio nascondere chi o cosa esso sia".

Bishop Shidux, l'amico di Travis che gestisce la videoteca Beef Head, giocherà sicuramente un ruolo più centrale che in precedenza visto che verrà minacciato a causa di Travis

Sottotesti cupi a parte, stavolta *No More Heroes* è tutto teso al colpo grosso. "Voglio rendere *NMH* un franchise importante", dice Suda, "e avere più successo con questo secondo episodio. Sto sviluppando questa IP con moltissima cura e ne percepisco il grande potenziale". Questo potenziale esiste su Wii, considerati gli sforzi vani di altre terze parti? "Penso che questo sarà l'ultimo *NMH* sviluppato su Wii. Per espanderlo verso nuove opportunità ci servirà una nuova piattaforma. Il Wii è un grande hardware, ma abbiamo sfruttato tutto quello che aveva da offrire".

Sono parole forti, che Suda e Grasshopper Manufacture si sono conquistati il diritto di pronunciare: *No More Heroes 2* è più bello, più grande e più sfrontato del suo predecessore. Riuscirà l'otaku Travis Touchdown a conquistare le masse, stavolta? E chi lo sa? Ma se anche fosse, il successo non lo cambierà. Continuerà a noleggiare videocassette porno, a raccogliere noci di cocco, a picchiare teppisti e a correre su una moto dal look assurdo, il tutto nella più grandiosa andata di corpo che giocheremo mai. Ne siamo certi.

Una registrazione presso gli studi di Binari Sonori, a Cinisello Balsamo

# LA LINGUA DEI VIDEOGIOCHI

## A tu per tu con interpreti e doppiatori: **Game Pro** intervista le quattro principali aziende italiane di localizzazione di videogiochi

di Vincenzo Lettera

Dalla nascita di *SpaceWar!* alla fine degli anni '90, la quasi totalità dei giochi prodotti arrivava nei mercati occidentali unicamente in Inglese. L'ostacolo linguistico ha privato molti giocatori, soprattutto tra i più giovani, della possibilità di apprezzare (in parte o del tutto) perle come *Shenmue* e *Ocarina of Time*, per non parlare di un'enorme quantità di avventure grafiche e GdR nipponici. La smisurata crescita dell'industria, spinta anche dalla progressiva aggregazione dei mercati e dall'esigenza di raggiungere un pubblico più ampio, ha portato alla nascita di compagnie e servizi di traduzione, alcune delle quali specializzate principalmente nella localizzazione di prodotti videoludici. **Game Pro** è andata a far visita ad alcune delle più importanti agenzie in Italia per scoprire più da vicino un tassello spesso trascurato della realizzazione di un gioco, fatto di microfoni, cuffie e voluminosi dizionari. Ecco la prima parte delle loro risposte alle nostre domande.

**Di quante persone è composta mediamente una squadra di localizzatori?**

**Luca Artoni, Synthesis:** Dipende molto dai tempi. La squadra base è formata da un product manager, un traduttore e due revisori. La nostra politica è sempre stata quella della revisione incrociata, che assicura la massima qualità possibile. Certo, se poi le tempistiche ci costringono ad accelerare il lavoro creiamo squadre di più traduttori con l'evidente rischio di dare stili diversi al testo localizzato. È poi compito del PM dare un'impronta omogenea.

**Marco De Sanctis, Keywords:** Influiscono molto i tempi di produzione del gioco e il numero di parole da localizzare. Alcuni publisher includono nella loro programmazione i tempi di localizzazione e così si riesce ad organizzare un team che possa lavorare al progetto a tempo pieno e nelle migliori condizioni. In altri casi, purtroppo, la localizzazione non viene inclusa nei tempi di lavoro del progetto e la sua programmazione è più caotica. In media, in Keywords un team per un progetto di grandi dimensioni è composto di 3-4 localizzatori più un revisore per lingua, il cui compito è quello di armonizzare il contenuto e garantire la coerenza delle varie traduzioni, nonché gestire i problemi linguistici, la terminologia e i glossari, le memorie di traduzione e così via...

**Andrea Ballista, Binari Sonori:** Il numero di persone coinvolte varia in maniera rilevante a seconda delle dimensioni del gioco: si va dal titolo minore in cui un singolo traduttore, affiancato da un revisore, si occupa dell'intera opera di localizzazione, alle produzioni più imponenti, che richiedono uno o più product manager, un team di traduttori e linguisti, attori, fonici, direttore di doppiaggio... Binari Sonori si occupa principalmente di localizzazioni multilingua, quindi può capitare che per la localizzazione di un gioco AAA vengano coinvolte centinaia di persone in tutto il mondo.

**Giorgio Papetti, Jinglebell:** Idealmente dovrebbe esserci un solo traduttore sotto la guida di un product manager e un audio manager per quanto riguarda i doppiaggi. Tuttavia, a volte le scadenze sono tali da costringerci a dividere il lavoro tra più traduttori. Poi c'è la componente amministrativa da non sottovalutare: ogni volta che usiamo un doppiatore dobbiamo assumerlo e licenziarlo dato il particolare regime imposto dall'ENPALS con le ovvie problematiche del caso.

**Quanto tempo è necessario per localizzare un titolo?**

**Synthesis:** Il massimo è di 6-9 mesi, ma può volerci molto meno. Per fare un lavoro con calma, in media un localizzatore traduce 2000 parole al giorno: ci sono giochi da 2000 parole come altri da centinaia di migliaia.

**Keywords:** Da poche settimane a parecchi mesi, ma dipende dalla grandezza del gioco e dal budget. Alcuni titoli vengono localizzati parzialmente: ad esempio l'interfaccia utente viene localizzata ma non l'audio. In questo momento, nella nostra sede di Dublino stanno localizzando un MMOG in francese, tedesco e spagnolo e il tempo previsto per terminare la traduzione è 5 mesi.

**Binari Sonori:** Possono essere necessarie un paio di settimane come cinque o sei mesi: anche in questo caso le dimensioni del progetto da localizzare sono determinanti.

**Jinglebell:** A seconda del titolo cambia. Per un party game su Wii ci vuole un giorno solo più un'altra giornata di doppiaggio, mentre per altri titoli sono necessari mesi. È una tempistica legata al numero di parole presenti: con *WarCraft* sono stati necessari ben 7 mesi per la localizzazione.

**Quanto restate fedeli al testo originale e quanto è importante questo fattore?**

**Synthesis:** Essere aderenti al testo originale è fondamentale. Bisogna rendere le stesse sensazioni anche se a volte questo non è possibile per differenze culturali e sociali e bisogna adattare i testi al tipo di pubblico.

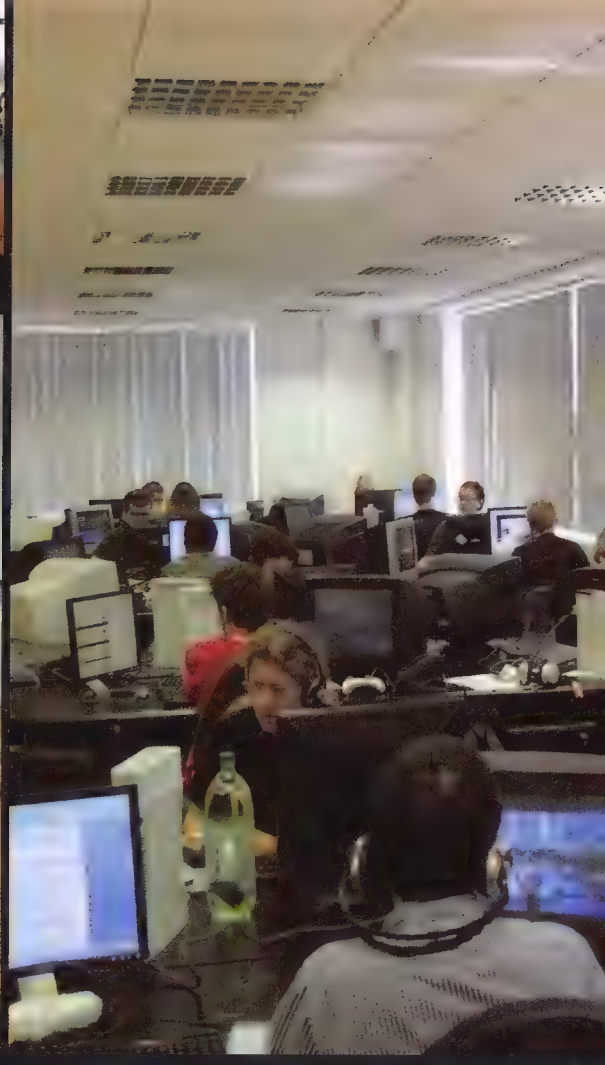
**Keywords:** Per noi di Keywords è importante innanzi tutto ricreare la stessa atmosfera del gioco originale; consentire, in altre parole, al fruitore finale del prodotto di godere delle stesse sensazioni trasmesse dal prodotto originale. La traduzione non potrà mai essere troppo fedele perché perderebbe di naturalezza, ma deve idealmente e letteralmente 'tradurre' (dal latino traducere, condurre), cioè portare il giocatore da un 'luogo' all''altro' rendendo questo viaggio il più impercettibile possibile.

**Binari Sonori:** La fedeltà al contenuto originale è essenziale, a meno che in merito non ci siano indicazioni diverse da parte di chi ha creato questi contenuti.

Luca Artoni,
associate localization ma
di Synthesis International

## SYNTHESIS INTERNATIONAL

**Attualmente riconosciuta come una delle più autorevoli e importanti aziende italiane di traduzione e localizzazione, Synthesis si è occupata fin dalla sua nascita nel 1995 dell'adattamento linguistico di videogiochi, sia in italiano sia in altre lingue. Ed è proprio questa specializzazione che ha dato all'azienda fama e senso di affidabilità presso le più importanti compagnie internazionali, tra cui Activision ed Electronic Arts. Attualmente, il portfolio di Synthesis è ricco di prodotti AAA e franchise celebri, come *Halo 3*, *Mass Effect* e *Gears of War*.**
**Giochi di rilievo:** ***Il Padrino*, *BioShock*, *Assassin's Creed*, *Halo 3***

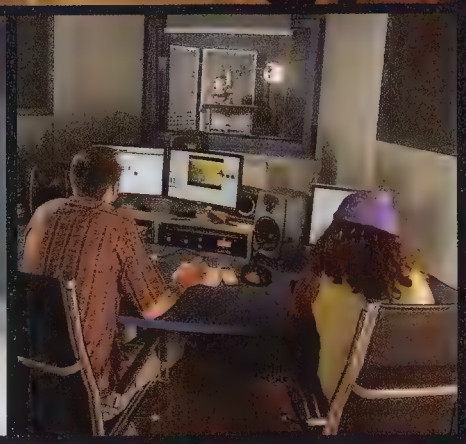


**Jinglebell:** La maggior parte delle volte sono scelte imposte dalla tipologia di gioco o dal publisher. Per quanto riguarda i titoli tratti da libri, come Il Signore Degli Anelli, è necessaria la maggior attinenza possibile. Addirittura è necessario utilizzare solo determinate edizioni del libro delle quali sono stati acquistati i diritti per il videogioco ed impararne il glossario. Ci sono dei casi però in cui è necessario addirittura riscrivere da capo alcuni testi, come nel caso dei giochi di parole. *Destroy All Humans* era basato al 90 per cento sulla cultura americana e non era assolutamente adatto al nostro pubblico così abbiamo dovuto riscriverlo da zero e dargli l'impronta dei Pali e Dispari che l'hanno doppiato utilizzando il loro particolare gergo.

**E allora quanta parte del lavoro è fantasia e quanta semplice traduzione?**
**Synthesis:** La maggior parte è traduzione, poi sta alla bravura del traduttore riuscire a districarsi.
**Keywords:** Dipende essenzialmente dal gioco. Un gioco di corse, che necessita della traduzione letterale delle caratteristiche delle macchine o delle moto, o un gioco storico, che richiede la ricostruzione fedele di alcune epoche storiche, saranno per forza di cose molto fedeli al testo originale, mentre un GdR fantasy dovrà necessariamente scostarsi dal testo originale per poter ricreare con naturalezza la stessa atmosfera.
**Binari Sonori:** Direi che si può parlare di semplice fantasia solo nel caso di creazione di contenuti originali per le versioni localizzate di un prodotto. Ad esempio, nell'edizione francese o tedesca di un gioco a quiz il compito di chi localizza non è semplicemente quello di tradurre il materiale originale, ma di procedere alla creazione ex novo di domande e risposte pertinenti al territorio di destinazione. Il tutto sempre seguendo le indicazioni di sviluppatore e publisher. Ma negli altri casi il rispetto del testo originale è fondamentale.
**Jinglebell:** L'80 per cento è traduzione.

**Che genere di titoli è più difficile da localizzare? Qual è il gioco più complesso che avete affrontato?**
**Synthesis:** I problemi, quando ci sono, arrivano dai publisher. Dal punto di vista tecnico, ad esempio, tutte le nostre traduzioni sono su tabelle di Excel ed è fondamentale l'esperienza nel mondo dei videogiochi per riuscire a individuare il contesto di una frase senza vedere il gioco. Fino al 2000 ci arrivavano giochi completi in lingua originale e spettava a noi trascriverne il testo e tradurlo, mentre ora il gioco lo vediamo parzialmente finito e con la traduzione implementata per la fase di testing. Dal punto di vista linguistico, il gioco più impegnativo è stato probabilmente *Il Padrino*: ci siamo dovuti documentare sui modi di dire siciliani ed abbiamo fatto un lavoro così buono che il nostro materiale è stato passato ai localizzatori degli altri Paesi. Un'altra cosa difficile è rendere le diversità dialettali inglesi: alcuni utilizzano i dialetti italiani, ma a noi non piace farlo.
**Keywords:** Tutti i giochi richiedono una grande dose di professionalità e creatività e ognuno a modo suo presenta una complessità particolare. Una caratteristica comune dell'indice di difficoltà (e presente nella stragrande maggioranza dei giochi) è il fatto che gli sviluppatori, in genere giapponesi o americani, non sviluppano il gioco tenendo in conto gli standard per l'internazionalizzazione del prodotto, cioè del fatto che il gioco andrà poi tradotto in altre lingue, con caratteristiche sintattiche e grammaticali del tutto diverse (vedi, ad esempio, l'uso del femminile e del maschile, le coniugazioni dei verbi, etc).

Il processo standard di localizzazione di Keywords prevede sempre una fase di pre-produzione, durante la quale si analizza il materiale ricevuto, si individuano i problemi, si offrono delle soluzioni ai traduttori per semplificare il lavoro di ciascuno. Successivamente si crea un glossario a cui tutti i traduttori possano fare riferimento e infine si dà il via al progetto. Come vedi il lavoro che c'è dietro è molto complesso.
**Binari Sonori:** Banalmente il genere di titoli più difficile da localizzare è spesso quello realizzato da team di sviluppo agli esordi: la mancanza di esperienza porta sovente a sottovalutare l'opera di localizzazione, che viene percepita come un semplice lavoro di post-produzione, quando invece andrebbe portata avanti parallelamente allo sviluppo del gioco. In questi casi lo sforzo per localizzare un titolo è molto superiore a quanto sarebbe potuto accadere con un'adeguata pianificazione.
**Jinglebell:** Per quanto riguarda i più complessi tradotti da noi direi *WarCraft*, *Spiderwick* e *Destroy all Humans*; mentre i



Marco De Sanctis
MD di Keywords Italia

## KEYWORDS ITALIA

**Nata a Roma nel 2001 come succursale italiana di Keywords International, Keywords Italia è una delle più giovani agenzie di traduzione e localizzazione in Italia, nonostante si sia già ampiamente affermata anche a livello internazionale. Il lavoro di localizzazione viene diviso tra la sede italiana e quella di Dublino, mentre una solida partnership con Microsoft ha permesso a Keywords di lavorare a giochi importanti come *Age of Empires*, *Halo 2* e *Project Gotham Racing*.**
**Giochi di rilievo:** ***Halo, Guitar Hero, Rise of Nations, Grand Theft Auto***

più difficili in generale sono i GdR, per la grande quantità dei dialoghi, e quelli di combattimento per la pessima qualità dei dialoghi! Sì, perché, anche se può sembrare strano, il fatto che i dialoghi siano poco curati nei giochi d'azione fa sì che un localizzatore abbia meno punti fermi da cui partire. I più facili sono gli adventure: è semplice seguire la storia e non ci si perde mai. Dal punto di vista tecnico però i più difficili sono i titoli sportivi per il cui doppiaggio è necessaria una grande attenzione dato che fanno uso dell'audio concatenato, ovvero si registrano le frasi a pezzi e poi vengono montate durante il gioco a seconda del caso.

**Cosa può spingere una società a non localizzare un gioco? Costi eccessivi o tempistiche?**
**Synthesis:** Alcuni giochi molto grossi non sono doppiati per questioni di costi. Doppiare un gioco è un'operazione doppiamente costosa, prima di tutto per quanto riguarda le operazioni di registrazione e in secondo luogo a livello di integrazione del doppiato. Una volta, quando le uniche cose da localizzare erano le schermate statiche, facevamo direttamente tutto noi: prendevamo i file immagine con il testo, li modificavamo e ci mettevamo la traduzione.
**Keywords:** Costi eccessivi, analisi del mercato e diffusione della lingua sicuramente, ma anche le caratteristiche del Paese. L'italiano, ad esempio, non sempre viene incluso nei piani di localizzazione perché la pirateria nel nostro Paese è troppo diffusa e il costo che un'azienda deve affrontare è troppo alto se non c'è un adeguato ritorno dell'investimento.

**"UN GIOCO REALIZZATO BENE E ANCHE BEN LOCALIZZATO AVRÀ MOLTO PIÙ SUCCESSO SUL MERCATO GLOBALE RISPETTO A UN GIOCO NON LOCALIZZATO"**

Quasi tutti i titoli, invece, vengono localizzati in francese e tedesco.
**Binari Sonori:** Difficile che ciò avvenga a causa di tempistiche ridotte. Un publisher può scegliere di non localizzare un gioco per un determinato territorio perché prevede che le vendite in quell'area geografica non giustifichino i costi di localizzazione. Ma per quanto riguarda le principali lingue europee (francese, italiano, tedesco e spagnolo) accade ormai davvero raramente.
**Jinglebell:** I costi. È solo una questione di costi, perché per quanto riguarda i tempi si può localizzare anche in molto poco.

**Le vendite di un titolo risentono dal fatto che questo sia stato localizzato?**
**Synthesis:** Francamente questo non lo so.
**Keywords:** Assolutamente sì. Un gioco realizzato bene e anche ben localizzato avrà molto più successo sul mercato globale rispetto a un gioco non localizzato.
**Binari Sonori:** Sebbene sia impossibile dimostrare matematicamente l'incidenza della localizzazione nelle vendite di un gioco, qualsiasi ricerca fatta in questo ambito mostra come in determinati territori (Italia o Spagna, ad esempio) e/o per determinate tipologie di prodotti (casual e social game oppure titoli per bambini) la presenza della localizzazione sia spesso la discriminante per l'acquisto. Con i media attuali probabilmente lo scenario ideale, già realtà in alcuni giochi, sarebbe quello che vede sul medesimo supporto audio inglese (o giapponese) e italiano, oltre che i sottotitoli in ambedue le lingue, lasciando così all'utente libertà totale sulla fruizione del gioco.
**Jinglebell:** Sì, certamente. La scelta di localizzare un titolo dipende dalle stime di vendita che vengono fatte, se l'incremento delle vendite giustifica la maggiore spesa allora si traduce.

Prendiamo il caso di *World of Warcraft*: Vivendi era soddisfatta delle vendite italiane ed i costi di traduzione, si parlava di 5 milioni di parole, non giustificavano il possibile incremento. Alcuni titoli però devono essere localizzati per forza, parlo di quelli orientati al nuovo pubblico casual che non parla inglese e non è esperto.

*[Continua sul prossimo numero...]*

# UBISOFT A TUTTO CAMPO

La casa transalpina rappresenta uno dei più lampanti esempi europei di imprenditorialità: continuità col passato, creazione di un team coeso e affiatato, investimenti nella qualità, esplorazione di sinergie con gli altri media. Scopriamo insieme a Ricardo Cones, General Manager di Ubisoft, il passato e il futuro di quest'azienda virtuosa.

di Stefano Silvestri (stefanosilvestri@sprea.it)

Chi non piacerebbe creare una sua impresa e con essa scalare il mondo fino a diventare protagonista del proprio settore? I fratelli Guillemot ci sono riusciti, fondando nel 1986 una società che oggi insegue da vicino 'major' quali Activision Blizzard ed Electronic Arts. Stiamo parlando di Ubisoft, ormai presente in 28 Paesi, con 22 studi di sviluppo proprietari e oltre 5500 dipendenti, un colosso che ha chiuso l'anno fiscale 2008/2009 con bel +14% rispetto all'anno precedente, assestandosi su un fatturato di 1058 milioni di euro. Da noi la società francese è presente sia come Ubisoft SpA, la filiale italiana, che come Ubisoft Milano, uno studio di produzione per il quale vi rimando a un box a parte.

Una storia analoga a quella dei fratelli Guillemot, seppure su un altro ordine di grandezza, è quella di **Ricardo Cones**, classe '61, che ha avviato una sua attività imprenditoriale molti anni fa che lo ha portato oggi a essere il general manager di Ubisoft. Con lui parleremo del presente e del futuro della società e del settore in generale, in un'intervista davvero interessante...

**SS: Cominciamo con la domanda di rito con la quale apro ogni intervista. Chi sei e come sei arrivato a ricoprire la carica attuale?**
**RC:** Nel 1993 ho aperto 3D Planet, una piccola attività di vendita per corrispondenza e al dettaglio a Corsico, in provincia di Milano. Nel '96 ci siamo espansi cominciando a lavorare anche all'ingrosso, il che consisteva nell'acquistare dei listini da altri Paesi o da alcuni distributori italiani, senza però avere l'esclusiva dei prodotti. Nel '97 invece ci siamo proposti presso alcuni editori per rappresentarne i listini in Italia ottenendo in alcuni delle risposte positive nonostante ci fossero già due realtà forti sul nostro suolo quali Leader e Halifax. Abbiamo quindi iniziato a lavorare con THQ, Titus e Ubisoft, che nel frattempo nel '97 aveva già aperto i suoi uffici a Milano in via Anfiteatro con Rozenn Leard. Al software affiancavamo accessori di case quali Mad Catz, Thrustmaster e Saitek. Nel '99 la società era arrivata a contare una ventina di persone con circa un fatturato di 25 miliardi di lire, il che ci poneva pur sempre all'interno delle piccole realtà. Quando mi sono domandato come fare crescere ancora 3D Planet, i grandi publisher stavano cominciando ad aprire uffici in quella che era considerata l'ultima grande realtà a livello europeo, ovvero l'Italia, che all'epoca era il quarto mercato per fatturato [come oggi, anche se il testa a testa con la Spagna è particolarmente serrato, ndSS]. A questo punto, ho iniziato a parlare scherzosamente con Ubisoft circa le possibilità di collaborare assieme...

"ALL'EPOCA C'ERANO VARI PARTNER COI QUALI MI IMMAGINAVO POTESSIMO COLLABORARE, PERÒ NEL CASO DI UBISOFT C'È STATA UN'INTUIZIONE CHE, COL SENNO DI POI, HA AVUTO DEL MIRACOLOSO"

**SS: Quindi siete stati voi a fare il primo passo avanti con Ubisoft per farvi acquistare?**
**RC:** Sì. All'epoca c'erano vari partner coi quali mi immaginavo potessimo collaborare, però nel caso di Ubisoft c'è stata un'intuizione che, col senno di poi, ha avuto del miracoloso. La trattativa è andata avanti per un anno fino a quando nel 2001 si è perfezionata la cessione di 3D Planet, che ha portato la fusione della loro struttura italiana, che si occupava esclusivamente di marketing, con la nostra struttura che invece si focalizzava sulla distribuzione. Quello che credo vada sottolineato è che la fusione è stata ottimale: sono state rispettate le identità e le autonomie sia di Ubisoft sia di 3D Planet, e a distanza di tutti questi anni molti degli elementi chiave di allora sono ancora qui. Oltre a me, infatti, ci sono ancora Alberto Coco e Mauro Trasa (rispettivamente direttore marketing e direttore commerciale sia in 3D Planet che in Ubisoft) e Stefano Celentano (PR di Ubisoft e ora communication manager), mentre Dario Migliavacca è ora managing director degli studi di produzione di Milano.

## UBISOFT MILANO: ORGOGLIO ITALIANO

Nell'ambito dello sviluppo sono poche le realtà italiane che abbiano ottenuto una consacrazione a livello internazionale. Tra queste vi è lo studio di produzione di Milano di Ubisoft, una struttura fondata nel 1998 che si occupa di game design, sound design e animazione per tutte le piattaforme. Tra i vari giochi sviluppati ricordiamo gli iniziali *Rayman* e *F1 Racing Championship* per il Game Boy Color, *Rayman M* per PC e PS2, e *Rainbow Six: Rogue Spear*, *La Mumnia* e *Tomb Raider: La Profezia* per Game Boy Advance.

Nel 2003 è stato il turno di *Beyond Good & Evil* per Xbox e PC, che ha segnato il passaggio alle piattaforme tridimensionali. Nel 2004, come ricordato anche nell'intervista, iniziano le collaborazioni con gli studi di Montreal che riguarderanno prodotti del calibro di *Rainbow Six 3: Athena Sword* per PC, *Rainbow Six 3: Black Arrow* per Xbox e *Splinter Cell: Chaos Theory* per Xbox e PC. Nel 2005 è il turno di *Splinter Cell: Double Agent*, questa volta in collaborazione con gli studi di Shanghai e Parigi, per PC, Xbox 360 e PlayStation 3. Veniamo quindi al 2006, quando inizia lo sviluppo di un progetto particolarmente ambizioso quale *Giulia Passione: Amiche & Segreti* per Nintendo DS. Stiamo parlando di una serie, è giusto ricordarlo, che in questi anni ha rivaleggiato su DS coi giochi della stessa Nintendo. Se da un lato è bello vedere che esistono realtà italiane bene avviate come lo studio di Milano di Ubisoft, dall'altro non va dimenticato che a investire nei nostri talenti è molto una realtà straniera.

Dopo tanti anni e numerosi seguiti, per Sam Fisher era necessario un restyling non solo estetico ma anche di sostanza. La curiosità degli appassionati è quindi notevole, se non altro per constatare se gli annunciati cambiamenti riusciranno a rinnovare il brand senza snaturarlo...

La serie *Giulia Passione* è spesso oggetto di ironie sui forum da parte degli hardcore gamer, ma non va dimenticato che ha permesso a Ubisoft di diventare il miglior publisher third party per Nintendo DS

**SS: Il management di 3D Planet ha poi assunto un ruolo predominante all'interno di Ubisoft, ricoprendone i ruoli chiave. Com'è stato possibile?**
**RC:** Credo più che altro per una questione pratica. All'epoca dell'acquisizione 3D Planet aveva una struttura più articolata e completa, con reparti commerciali, marketing e logistica; la filiale di Ubisoft invece si occupava prevalentemente delle attività legate al marketing. La transizione è stata comunque graduale: dal 2001 al 2003 c'è stata una condivisione degli incarichi con la presenza di Florance Alibert, alla quale è stata poi affidata la gestione del coordinamento marketing in Europa e Medio Oriente. A questo punto l'azienda mi ha affidato la responsabilità della conduzione della filiale Ubisoft in Italia.

**SS: Nel '93 ti apprestavi a fondare 3D Planet, ora sei general manager di Ubisoft: come sei cambiato, come professionista, in questi sedici anni?**
**RC:** Le esperienze maturate hanno senz'altro arricchito il mio bagaglio professionale. La prima cosa che mi verrebbe da dirti è che quando ho iniziato non sapevo che volesse dire lavorare per una multinazionale, non ne conoscevo le logiche. Sono passato da una realtà locale a una mondiale, e non è una differenza da poco...

**SS: E come persona, invece?**
**RC:** Non mi sento diverso rispetto a un tempo. Lavorare in una struttura organizzata come Ubisoft mi permette di operare più serenamente rispetto a quando avevo la responsabilità di 3D Planet in ogni suo aspetto, e mi dovevo interessare di ottenere finanziamenti, coinvolgere imprenditori a investire nell'azienda, ottenere linee di fido o acquisire licenze da distribuire sul nostro territorio. Va poi aggiunto che un'altra cosa che mi ha permesso di mantenere inalterata la mia scala dei valori è che sostanzialmente lavoro con le stesse persone da anni, che sono cresciute insieme a me.

Di fondo, però, Ubisoft è una società che non mi ha mai messo nella condizione di dovere adottare dei valori diversi dai miei personali. Insomma, se ho compreso il senso della tua domanda, non mi hanno mai chiesto di lasciare a casa 25 persone per guadagnare più soldi, e se un domani accadesse non credo sarei la persona giusta per farlo.

**SS: Tu in questi anni non sei cambiato: si può dire lo stesso della società per la quale lavori?**
**RC:** La risposta che ti ho dato per me vale anche per la società, caratterizzata da un management lungimirante, da grande coesione e unità di valori. L'imprenditore Yves Guillemot segue ancora oggi in prima persona una serie di aspetti che potrebbe facilmente delegare, ma proprio qui sta la differenza: Ubisoft è una società gestita in modo manageriale ma non da manager. Sono cresciute le esperienze, la massa critica ha creato dei modelli di riferimento e ne ha consolidato la capacità organizzativa, ma la sua natura è rimasta immutata.

**SS: Veniamo ora allo studio di Milano, un fiore all'occhiello nel panorama nostrano: ha iniziato sviluppando parti di codice, ora realizza giochi completi come *Giulia Passione: Amiche & Segreti*. Quali sono le ragioni dietro questa crescita?**
**RC:** Ubisoft Milano è gestito da Dario Migliavacca e attualmente conta circa 35 persone. In passato lo studio ha prevalentemente collaborato con altri studi del gruppo alla realizzazione di alcuni progetti internazionali.

Negli ultimi due anni sono maturate quelle competenze che hanno permesso a Ubisoft Milano di progettare e realizzare videogiochi dall'inizio alla fine. Il merito di questo successo va alla sua gestione e agli investimenti effettuati della casa madre nella professionalità. Il risultato è particolarmente importante perché, conferendo allo studio una connotazione di alta qualità, gli ha permesso di continuare a operare laddove ci sarebbe potuta essere la tentazione di trasferire la realizzazione di alcune parti del codice in altre sedi, in cui il costo del lavoro è più conveniente.

**SS: Possiamo quindi aspettarci altri nuovi titoli a breve da Milano?**
**RC:** Al momento stiamo lavorando a un progetto per Wii del quale però non possiamo ancora dire nulla e per il

Ci si aspettano grandi cose da *Assassin's Creed II*: per noi gamer dovrebbe finalmente essere il gioco che il primo episodio aveva promesso (ma non mantenuto) di essere. Per Ubisoft, invece, sarà l'unico tripla A che andrà a scontrarsi con le ammiraglie natalizie della concorrenza

## ASSASSIN'S CREED AL CINEMA?

Non lo nascondo, non mi dispiacerebbe affatto un film che raccontasse le gesta di Altaïr ed eredi, ma i tempi paiono prematuri. Eppure, le dichiarazioni di Ricardo Cones lasciano intendere che un domani ciò potrebbe veramente accadere, soprattutto se si pensa che Ubisoft ha recentemente proceduto all'acquisizione di Hybride Technologies, studio specializzato nella creazione di effetti speciali per il grande schermo e responsabili di film quali 300 e Sin City, tratti dai fumetti di Frank Miller.

A questi indizi si aggiunge la presentazione nei giorni scorsi di tre corti dedicati ad *Assassin's Creed*, della durata ciascuno di 10 minuti circa e realizzati proprio dagli stessi Hybride. Al momento si sa davvero poco di questi filmati, se non che i set usati per la loro realizzazione sono nella maggior parte dei casi gli stessi impiegati per il videogioco, così come gli attori usati per il motion capture e i doppiatori.

Non sono stati forniti ulteriori dettagli circa il modo in cui verranno veicolati i video ma appare probabile che saranno rilasciati da Ubisoft in prossimità dell'uscita del gioco per innalzare l'hype di *Assassin's Creed* a livelli decisamente elevati.

quale Dario sta cercando nuove persone. La sua idea sarebbe di ampliare l'organico a 40, forse 50 persone, ma i nostri standard qualitativi sono piuttosto alti e purtroppo non è facile trovare in Italia dei professionisti con tutte le competenze necessarie.

**SS: Lo studio di Milano ha collaborato alla realizzazione di *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* e *Chaos Theory*. Quali sono i vantaggi di fare sviluppare diverse parti del codice da team distanti tra loro migliaia di chilometri?**
**RC:** Lo studio di Milano non si è mai occupato di lavorare a livello di programmazione del codice bensì ha realizzato alcuni livelli dei vari giochi preoccupandosi di creare il design, l'audio e soprattutto la parte grafica. Questi sono pezzi di gioco che sono poi stati integrati nel codice in un secondo momento da un altro studio in Francia. Questa decisione era dovuta a una precisa strategia tesa all'ottimizzazione della complementarietà tra diversi studi di sviluppo, pratica che a livello internazionale viene incoraggiata e stimolata per favorire la condivisione delle conoscenze e delle esperienze.

**SS: Peter Moore vuole fare di EA Sports un'etichetta in grado di competere con Sky ed Eurosport, voi invece sembrate più orientati all'ambito cinematografico. Tra cinque anni il vostro focus saranno sempre i videogiochi?**

> "SVILUPPARE UN FILM RICHIEDE DEGLI INVESTIMENTI DIVERSI DA QUELLI DI UN VIDEOGIOCO E AL MOMENTO NON C'È L'INTENZIONE DI FARNE DI QUELL'ENTITÀ IN AMBITO CINEMATOGRAFICO"

**RC:** Recentemente ho avuto un incontro con Yves Guillemot e a questo proposito posso confermarti che la volontà di Ubisoft è di potenziare ulteriormente la nostra capacità produttiva, la ricerca e lo sviluppo, la qualità e il numero dei nostri videogiochi. In altre parole, vogliamo fare sempre meglio ciò che è il nostro mestiere. Detto questo, esistono delle opportunità che sicuramente devono essere esplorate, una di queste è sicuramente il cinema. L'anno scorso abbiamo realizzato l'acquisizione di Hybride Technologies, studio cinematografico con il quale stiamo lavorando per trovare delle sinergie e sfruttare le tecnologie di Hollywood nella creazione dei videogiochi. Lo scambio però potrebbe essere anche nell'altro senso, dato che abbiamo una serie di personaggi che potrebbero tranquillamente diventare protagonisti di un film... è proprio di questi giorni infatti l'annuncio della realizzazione di una serie di corti cinematografici che traggono ispirazione dalla storia di *Assassin's Creed II*.

**SS: Quindi, giusto per capirci, se l'anno prossimo uscirà nei cinema *Prince of Persia* prodotto da Disney, in futuro potremmo vedere un film di *Assassin's Creed* prodotto da Ubisoft?**
**RC:** Potrebbe accadere, sebbene al momento attuale siamo in una fase di studio delle possibili convergenze, dato che sviluppare un film richiede degli investimenti diversi da quelli di un videogioco e al momento non c'è l'intenzione di farne di quell'entità in ambito cinematografico. Non dobbiamo però concentrarci solo sul grande schermo: molti dei nostri soggetti potrebbero essere i protagonisti di serie a fumetti e alcuni lo sono già diventati. Stiamo poi valutando anche il mercato dei gadget: abbiamo appena realizzato delle action figure di Rayman che vendiamo nei negozi e nei cinema come dei veri e propri giocattoli. Un'altra possibilità che stiamo studiando è quella delle figurine, entrando nelle edicole con un modello di business innovativo per noi.

**SS: Queste iniziative nascono dal legittimo desiderio di sperimentare nuove strade o dal bisogno di ricavare il massimo da ogni proprietà intellettuale? Insomma: curiosità o necessità?**
**RC:** Ritengo sia una necessità. Per produrre un gioco come *Assassin's Creed* abbiamo composto un team di

## UBISOFT AL FEMMINILE

Il mondo del videogame è sempre più donna e questo Ubisoft l'ha capito molto bene. Laddove quindi qui su Game Pro ci focalizziamo sui titoli per veri gamer, non dobbiamo dimenticare che c'è tutto un altro universo che merita quanto meno un box di approfondimento. Anche perché, grazie alla serie *Giulia Passione*, Ubisoft è diventata ad esempio il miglior publisher third party per Nintendo DS, con le conseguenze economiche facilmente immaginabili.

Ecco allora che ad affiancarsi agli *Assassin's Creed* e *Splinter Cell* di turno, da qui alla fine dell'anno avremo anche i giochi della serie *Girls Life*, più incentrati sul presente delle giovani ragazze e su come possono divertirsi dando sfogo alla loro personalità, laddove quelli della serie Giulia Passione sono focalizzati sulle loro aspirazioni lavorative e future. Il primo titolo nel brand sarà *Girls Life: Glamour Look*, disponibile a partire da ottobre 2009, che sfruttando le nuove caratteristiche di Nintendo DSi permetterà alle giocatrici di scattare delle foto a se stesse e alle amiche e così rinnovare il look cambiando trucco, pettinature e smalto per le unghie. Il secondo titolo della serie sarà *Girls Life: Crea i tuoi Gioielli*, che da questo novembre permetterà alle giocatrici di aprire un piccolo negozio e imparare alcune tecniche per la creazione dei gioielli. Non poteva poi mancare una linea quale *Il Mio Coach*, che si declinerà negli episodi *Il mio Coach di Cucina: Prepara Cibi Sani e Gustosi*, *Il mio Coach di Benessere: Controllo il mio Peso* e *Il mio Coach di Fitness: Sempre in Forma!* I titoli sono alquanto esplicativi e, una volta di più, ci aiutano a ricordare che il medium del videogame è sempre più maturo e commerciale, capace di abbracciare diverse tipologie di utenti, laddove fino a pochi anni fa era stabilmente legato a un target maschile di età compresa tra i 15 e i 35 anni.

Con Red Steel 2 Ubisoft torna all'attacco della Wii con una seconda edizione che trarrà vantaggio dal Wii MotionPlus e che dovrebbe ovviare al macchinoso sistema di controllo del predecessore.

circa 300 persone che lavorano al progetto per almeno due anni. A questi costi industriali si aggiungono quelli per il lancio, che sono ormai anch'essi altissimi. Il quadro che ti sto delineando è poi destinato ad aumentare ulteriormente se pensiamo a quelle che saranno le specifiche tecniche della next-gen. Questo vuol anche che le soglie di ingresso sono destinate ad alzarsi sempre più.

**SS: In un futuro in cui, secondo Guillemot, i tripla A costeranno 60 milioni di dollari, la vostra massa critica quanti vi consentirà di produrne in un anno?**
**RC:** Ubisoft è nelle condizioni di sostenere investimenti importanti e siamo in grado di sostenere un tale processo produttivo per almeno due/tre giochi di fascia alta all'anno.

**SS: Beh, ora del prossimo Natale voi in un anno avrete messo sullo scaffale l'ultimo *Prince of Persia* e i prossimi *Splinter Cell* e *Assassin's Creed*...**
**RC:** *Prince of Persia* è uscito alla fine dello scorso anno fiscale mentre *Assassin's Creed II* e *Splinter Cell Conviction* usciranno nell'anno fiscale in corso. Direi che se da un punto di vista qualitativo hai ragione, sotto il profilo puramente numerico probabilmente l'unico vero tripla A che avremo quest'anno è *Assassin's Creed II*, il solo gioco in grado di competere coi best seller di turno.

"LA STRATEGIA DI UBISOFT È QUELLA DI CONTINUARE A LAVORARE SULLE NOSTRE ICONE DI RIFERIMENTO, NESSUNA ESCLUSA. L'OBIETTIVO È CONSOLIDARE L'IMMAGINE DEI NOSTRI PROTAGONISTI"

Però, ripeto, i risultati finanziari ci danno ragione e permettono a Ubisoft di guardare con ottimismo alle sfide del futuro: siamo tra i pochi publisher che hanno chiuso l'anno in netto positivo. Ovviamente, nessuno può prevedere il futuro e se un domani dovessero arrivare delle major capaci di produrre molti più blockbuster all'anno, non credo possano essere gli attuali protagonisti del mercato...

**SS: Stai quindi affermando che nessun publisher di videogiochi al mondo può competere con le major del cinema, nonostante i videogame abbiano da anni superato il grande schermo quanto a fatturato?**
**RC:** Beh, una loro discesa nel nostro campo diventa ormai sempre più probabile, dato che il botteghino è in crisi, così come la vendita dei DVD...

**SS: È anche vero che sono anni che le major provano a entrare nel mondo dei videogame salvo uscirne dopo poco. E anche Warner al momento non pare impensierire i grandi publisher del nostro settore...**
**RC:** Il che rende ancora più possibile la possibilità che le major possano pensare all'acquisizione diretta dei publisher... in realtà mi sembra che Ubisoft negli ultimi anni non abbia nascosto la disponibilità a valutare un'eventuale fusione con una major cinematografica, qualora l'andamento del mercato lo rendesse possibile. In qualità di rappresentante di Ubisoft mi sento di riaffermare la forte volontà di restare indipendenti; al tempo stesso ti dico che qualora in futuro non dovessero più esserci delle condizioni favorevoli, valuteremmo senz'altro la strada della fusione. Ovviamente, a patto di mantenere immutata la nostra capacità e l'indipendenza editoriale...

**SS: Parliamo di Yves Guillemot. Sono mesi che va dicendo che la prossima generazione di console uscirà nel 2012, che Ubisoft si sta attrezzando e che un tripla A costerà 60 milioni di dollari. Gli altri che ho intervistato finora su Game Pro, però, dicono di non saperne nulla. E quindi?**
**RC:** Noi ci stiamo organizzando per affrontare le sfide del prossimo futuro e ritengo che lo stiano facendo anche i nostri concorrenti. Per come funzionano le

I demenziali coniglietti di Ubisoft si apprestano a tornare con un episodio che accentuerà la loro folle vena umoristica. La scomparsa del nome 'Rayman' dal marchio, però, ci lascia presagire che per la gloriosa melanzana di Ubisoft si prospettano tempi bui...

Di tutti i titoli presenti nella prossima lineup di Ubisoft, *Avatar* e quello del quale sappiamo le immagini attualmente in circolazione sono risicate, mentre trama e gameplay sono stati divulgati solo in modo superficiale. Potrebbe però essere una pietra miliare nel rapporto tra cinema e videogiochi: per maggiori informazioni, leggete l'anteprima a pagina 044 di questo numero.

cose nel nostro settore ritengo che sia impossibile non immaginare cosa può succedere al mercato nei prossimi due/tre anni.

**SS: Andrea Colombo di Atari il mese scorso ha sostenuto che è difficile immaginare che la PlayStation 3 venga ribassata di 100 euro all'anno nei prossimi 3 anni [la PS2 adesso costa 99 euro, ndSS], visto che Sony e Microsoft non sono ancora rientrate negli investimenti per la generazione attuale.**
**RC:** Si tratta di un'osservazione senz'altro molto pertinente. Vanno anche dette due cose, però: la prima è che comunque la competizione resta molto viva tra le due console e che non è da escludersi che per vincere la battaglia uno dei due contendenti decida di effettuare nuovi investimenti. La storia della Xbox 360 dimostra che Microsoft è capace di accorciare notevolmente il ciclo di vita di una console se lo reputa opportuno. Poi non bisogna pensare solo a Sony o a Microsoft: non scordiamoci di Nintendo, che di soldi ne sta mettendo via parecchi... questo potrebbe significare che non è detto che in futuro si limiti a proporci solamente una nuova Wii in alta definizione. Infine: chi ci dice che un domani non vogliano scendere in campo nuovi produttori di hardware?

**SS: Immaginiamo invece che in futuro l'hardware non sia più un problema, magari grazie a OnLive. Dopo il dichiarato supporto iniziale a questa tecnologia, in che modo la state supportando?**
**RC:** Ubisoft ha annunciato il suo appoggio a questa nuova piattaforma. Da quando è accaduto, però, non mi risulta che ci si stia lavorando sopra... che io sappia, almeno.

**SS: Parliamo della vostra lineup. Attualmente vanno per la maggiore i giochi musicali alla *Guitar Hero* e gli MMOG. Al momento, però, Ubisoft non pare in grado di competere in nessuno di questi due generi...**
**RC:** La nostra ambizione è di entrare nel mercato dei giochi di ruolo di massa. Quelli musicali invece ci interessano meno, sebbene quest'anno avremo anche noi dei prodotti di questo tipo. Non dobbiamo dimenticare che più volte in questi anni è stata avanzata l'ipotesi di un MMOG basato sul mondo di Tom Clancy, e che prodotti come *EndWar* e *HAWX* sono un momento di passaggio che portano in quella direzione.

**SS: Vista la forza di Blizzard, che neppure EA è stata in grado di scalfire con *Warhammer Online*, Andrea Colombo ha suggerito che potrebbe essere sensato lasciare da parte il mercato degli MMOG per PC e puntare sulle console. Che ne pensi?**
**RC:** Stiamo sperimentando anche noi la strada degli strategici/gestionali su console, e crediamo che questa sia una strategia propedeutica al futuro passaggio completo di questo genere di prodotti alla next gen. Ma ci vorrà ancora del tempo. Nel mentre, ritengo che tra questa e la prossima generazione di console la piattaforma di riferimento si comunque ancora il formato PC. Va poi detto che il mondo degli MMOG su PC in estremo oriente riserva ancora grossi margini di espansione e quindi credo che questo passaggio non possa essere così immediato...

**SS: Passiamo ora ai modelli di business: il trend attuale pare essere buttarsi sui DLC e sulle microtransazioni, trascurando la pubblicità in-game. Voi come vi ponete di fronte a questo mercato?**
**RC:** Sono modelli che stiamo senz'altro sperimentando e valutando, sebbene al momento il nostro focus resti il prodotto classico scatolato. Stiamo rivalutando il discorso della pubblicità in-game, che spesso risulta difficile da attuarsi per questioni di tempistiche ma che una volta realizzata è sicuramente remunerativa. Il product placement è una costante nel mondo cinematografico e non vedo perché non debba esserlo in quello dei videogiochi. C'è solo un problema di poca conoscenza del prodotto videogioco da parte dei responsabili marketing, che spesso si dimostrano riluttanti a concedere investimenti nel nostro settore. Credo sia solo una questione culturale destinata a cambiare col tempo.

**SS: Ubisoft ha spesso creato nuove proprietà intellettuali basate su personaggi capaci di 'bucare' lo schermo. Da questo punto di vista, però, *Rayman* non lo si vede da anni, l'ultimo *Prince of Persia* non è andato secondo le aspettative e per Sam Fisher il prossimo *Conviction* può essere un passo senza ritorno: andasse male la nuova formula, difficile tornare indietro alla vecchia. Infine le ultime IP che avete lanciato, *EndWar* e *HAWX*, non hanno protagonisti. Per una società con ambizioni cinematografiche può non essere un bene avere un solo personaggio di punta qual è il protagonista di *Assassin's Creed*...**
**RC:** La strategia di Ubisoft è quella di continuare a lavorare sulle nostre icone di riferimento, nessuna esclusa. L'obiettivo è consolidare l'immagine dei nostri protagonisti e, per quanto riguarda il caso di *Prince of Persia*, in Italia il gioco non è andato affatto male e nel 2010 uscirà un film prodotto da Disney sulla trilogia delle Sabbie del Tempo... direi che è un gran bel tributo al nostro lavoro! Quanto a Sam Fisher e alla serie di *Splinter Cell*, capisco la tua analisi ma ci sono tante le questioni in ballo: posso solo confermarti che di certo investiremo ancora molto su questo personaggio porta bandiera. L'idea generale rimane quella di lanciare un paio di nuove IP ogni due anni, non necessariamente creando ogni volta dei nuovi protagonisti.

Si chiude così un faccia a faccia molto interessante sia per i temi trattati, sia perché Ricardo Cones, è giusto dargliene atto, ha affrontato tutti i temi che gli sono stati proposti. Volendo tracciare una linea che unisce le interviste apparse in questi ultimi numeri, appare evidente che quello attuale per la nostra industria è un periodo ricco di aspettative e di cambiamenti, tra next-gen venture, nuovi modelli di business e sinergie da esplorare. Cambiamenti che ovviamente seguiremo con la massima attenzione sulle pagine di **Game Pro**!

# MEMORIE DI UNO PSICONAUTA

## DAL METAL ALLA LUCASARTS E RITORNO, PASSANDO PER LA DOUBLE FINE PRODUCTIONS: TIM SCHAFER CI RACCONTA LA SUA VITA E I BEI TEMPI DI UNA VOLTA...

*Monkey Island* è zeppo dell'assurdo humor di Schafer: cosa ci si potrebbe mai fare con un pollo di gomma e una carrucola?

"Quando ero a lavoro su *Psychonauts*, la gente mi chiedeva spesso come mai avessi deciso di tornare nell'industria dei videogame. E io rispondevo puntualmente: 'Fanculo, non me ne sono mai andato!'". È difficile controbattere a questo genere di invettiva. Eppure, non si poteva di certo biasimarli: **Tim Schafer** è in effetti uno di quelli che tendono ad eclissarsi, salvo poi riapparire quando meno te l'aspetti con nuova follia per la testa. Finché non scopri qualcosa in più sul suo conto, tutto appare quantomeno illogico. Una volta varcata la soglia della sua mente, le cose cambiano però radicalmente, svelandoti un uomo lucido, brillante, che ha fatto dello sviluppo dei videogiochi la sua psicoterapia.

**"MENTRE LE CASSE SPARAVANO IRON MAN DEI BLACK SABBATH, ERO SPAVENTATO E AFFASCINATO ALLO STESSO TEMPO. UNA SENSAZIONE GRANDIOSA"**

Se quello *Psychonauts* lanciato nel 2005 risuonava delle esperienze avute da Schafer nel campeggio estivo di Sonoma in California, l'imminente *Brütal Legend* rappresenta di fatto un chiaro riferimento ai tempi in cui il suo Dio si chiamava Ozzy Osbourne. "La passione per il Metal è esplosa quando mio fratello maggiore Danny mi ha sorpreso ad ascoltare i Supertramp alla radio", ricorda Tim sorridendo. "Un minuto dopo ero in camera sua a fissare lo stereo, mentre le casse sparavano Iron Man dei Black Sabbath a volume spaccatimpani. Ero spaventato e affascinato allo stesso tempo. Una sensazione grandiosa. È stato chiaramente amore a prima nota. Mi colpivano gli aspetti più oscuri di quella musica e, soprattutto, i riferimenti mitologici nei testi delle canzoni". Non passa molto tempo prima che Schafer acquisti il suo primo album: Diary of a Madman di Ozzy Osbourne. A breve sarebbero poi arrivati gli Iron Maiden, i Judas Priest e gli Scorpions. Una passione viscerale, che solo il parallelo amore per i videogame riesce ad eguagliare. La storia d'amore tra Tim e i pixel era iniziata poco prima: "Quand'ero piccolo", ricorda, "mio padre mi aveva comprato l'Odyssey della Magnavox e io ero solito trascorrere interi pomeriggi davanti a quell'affare. Ma solo quando sono arrivato ai sistemi Atari le cose si sono fatte davvero interessanti..."

Ben presto il semplice piacere del gioco si trasforma infatti in interesse per la programmazione, il che spinge Tim a familiarizzare col linguaggio assemblatore 6502 del suo Atari 800. La grande sinfonia incompiuta emersa dai suoi primi esperimenti si chiama *Baby Bomber*, un action puzzle il cui scopo consiste nell'acciuffare al volo i bimbi gettati giù da un elicottero. In seguito, l'esperienza maturata in quei giorni avrebbe aiutato il giovane Schafer a scegliere il suo indirizzo di studi alla Berkeley University: "Ho optato ovviamente per Scienze Informatiche", afferma sorridendo, "ma non perché avessi davvero intenzione di darmi allo sviluppo di videogame. È stata più una scelta dettata dalla pigrizia. Ero convinto che sarebbe stata una passeggiata. In realtà, i corsi che preferivo erano quelli di letteratura e antropologia. Tutte materie più o meno avulse dalla facoltà che avevo scelto"

**A dispetto delle tendenze personali**, l'esperienza maturata sul campo infine prevale e Schafer inizia a cercar lavoro

*Full Throttle* si è guadagnato recensioni entusiastiche a fronte di una struttura piuttosto lineare e di una longevità non proprio esaltante. Dopo essere stato rinnegato da molti avventurieri, il gioco è comunque stato rivalutato proprio di recente.

Oltre a permettere ai suoi giocatori di incontrare personaggi del calibro di George Washington, *Day of the Tentacle* ospitava in veste di easter egg il suo intero prequel, *Maniac Mansion*. È stato uno dei primi casi di emulazione ufficiale.

nel ramo informatico. Un giorno, scorrendo le offerte di lavoro dell'ufficio di collocamento della Berkeley si imbatte quindi nell'annuncio che gli avrebbe cambiato la vita per sempre. "Era un bando emesso dalla Lucasfilm Games", ricorda. "All'epoca non era neanche diventata la LucasArts che tutti conosciamo, e non aveva certo prodotto Episodio I, quindi quel nome non aveva ancora il suo fascino. Sebbene avessero già realizzato *Zak McKracken* e *Maniac Mansion*, io continuavo però a preferire i loro titoli più vecchi. Roba come *Ballblazer* e *Rescue on Fractalus*".

In altre parole, quando Schafer si presenta al colloquio non è neanche remotamente interessato al genere che lui stesso avrebbe invece perfezionato di lì a poco. E, come ha presto modo di scoprire, questa cosa non va affatto bene. "Quando mi hanno chiesto se avessi mai provato giochi made in Lucas, io ho tirato fuori un *Ballblazer*". Purtroppo avevo dimenticato che quello era il nome della sua versione pirata e, dato che il tizio del colloquio non ha mancato di farmelo notare, è stato ancor più difficile rispondere 'no' quando mi ha domandato se avessi mai giocato a *Zak McKracken*... anche perché il mio interlocutore non era altri che David Fox, suo acclamato artefice. Archiviata questa ulteriore figuraccia, ho chiesto un week end di tempo per recuperare i giochi perduti. Ho acquistato quindi una copia di *Zak McKracken* e ci ho giocato fino allo sfinimento. Quel titolo mi ha colto davvero impreparato: non mi sarei mai aspettato di trovarmi davanti qualcosa di tanto scriptato. Sapevo che questa era una caratteristica comune a tutte le avventure grafiche, ma io ero abituato ai panorami frattali di *Rescue on Fractalus*, roba che lasciasse un minimo di libertà di azione! È ovvio che ciò non mi ha impedito di accettare comunque il lavoro".

Dopo una breve fase passata al testing di *Indy and the Last Crusade* ("Ho subito beccato un bug che avrebbe mandato il gioco in crash, scatenando una brutale rappresaglia aziendale"), Tim passa sotto l'ala di Ron Gilbert, che lo trasforma in quello che in azienda definivano uno SCUMMlet. "Era così che chiamavano gli apprendisti dell'arte dello SCUMM [Script Creation Utility for *Maniac Mansion*, NdR]", ricorda Tim sorridendo. "E io e Dave Grossman eravamo gli ultimi arrivati. Per metterci alla prova ci hanno chiuso in una stanza e, dopo averci affidato degli artwork creati espressamente per noi da Steve Purcell in persona, hanno buttato via la chiave. Per la cronaca, in futuro quegli schizzi sarebbero germogliati in *Sam & Max*. Ben lungi dall'ipotizzare quest'epilogo, abbiamo tuttavia iniziato a farci su ogni tipo di esperimento andando avanti così per giorni.

"In realtà, nessuno aveva intenzione di affidarci lo sviluppo di alcun videogame

L'obiettivo reale era quello di stabilire se fossimo in grado di spalleggiare Ron nello sviluppo di *Monkey Island*. Quando si sono resi conto che noi due eravamo in grado di realizzare il materiale più assurdo che si fosse mai visto, hanno deciso di farci salire a bordo".

Inizialmente, Schafer ha l'impressione che le assurdità elaborate da lui e Grossman siano solo riempitivi che Ron avrebbe poi provveduto a epurare dalla versione finale. Invece accade tutt'altro. "A quel punto abbiamo iniziato a non capirci davvero più nulla", ammette. "Cioè, sapevamo che il gioco non doveva rispecchiare troppo fedelmente l'epoca dei pirati, ma a volte restavamo davvero basiti dinnanzi a quello che avevamo in serbo lui e Steve!". Alla luce di queste rivelazioni non c'è da sorprendersi se *The Secret of Monkey Island*, l'avventurosa odissea piratesca del candido Guybrush Threepwood, si sia distinto come uno dei titoli più surreali della sua epoca.

**A fronte delle soddisfazioni ottenute,** Schafer ha comunque il suo bel rospo da mandar giù. Il fattaccio riguarda l'elaborazione di una battaglia navale in tempo reale, con tanto di IA integrata, che Tim si vede tagliare all'ultimo momento. "Quella sequenza era stupenda", ricorda Tim con amarezza. "Ma almeno, questo mi è servito a capire come funzionano le cose nell'industria: la prima cosa che svilupperai costituirà sempre una sfida improba. E alla fine, verrà senz'altro tagliata".

*Grim Fandango*: un singolare acido di esistenzialismo videoludico farcito di personaggi unici e tanto humour nero, nonché primo e quasi unico avventura Lucas poligonale

Sebbene frustrato, Tim riesce comunque a lasciare la sua impronta nel gioco, firmando assieme a Gilbert e Grossman alcune delle sequenze e più memorabili dell'intera Storia di questo genere. "I dialoghi, lunghi e articolati, erano la vera anima del gioco", afferma Tim con decisione. "Basti pensare al mio Stan, il logorroico venditore di navi usate. Quel personaggio era ispirato ai tipici venditori di auto usate, che per rifilare ai clienti i peggiori catorci li riempiono di chiacchiere. Il resto l'ha fatto Steve Purcell con quelle strepitose animazioni. Davvero uno spasso."

Lo sviluppo di *LeChuck's Revenge* segue più o meno lo stesso percorso creativo, con risultati analoghi. Sebbene la critica e la Storia avrebbero poi innalzato i primi due capitoli di *Monkey Island* al rango di migliori esponenti del genere, nessuno dei due riesce tuttavia a vendere quanto i vari *King's Quest* di Sierra. Giusto in proposito, Tim ha una sua visione delle cose: "La gente ha sempre amato giocare al ribasso sulle vendite registrate dalle avventure grafiche ma per quanto io ricordi, dopo *Monkey* le cose non hanno fatto che migliorare. All'epoca, tuttavia, hanno detto che *LeChuck's Revenge* aveva venduto solo 25.000 copie, mentre *King's Quest VII* oltre 100.000 e questo ha spinto dirigenza a dirci che avremmo fatto bene a cambiare rotta. Il succo del discorso era che i nostri giochi avevano uno humour alla David Letterman, mentre loro avrebbero preferito una comicità più commerciale, tipo Simpsons. È per questo che oggi mi viene da ridere quando sento dire che *Monkey Island* è stato un best seller, perché ai tempi sembrava proprio il contrario. In effetti, non saprei spiegarlo, forse la colpa fu della pirateria".

Perifrasi a parte, Schafer deve comunque tenere bene a mente il consiglio dei suoi dirigenti, perché quando si tratta di sviluppare il suo primo gioco, non avrebbe potuto scegliere un soggetto più distante dalle caraibiche escursioni effettuate da Gilbert.

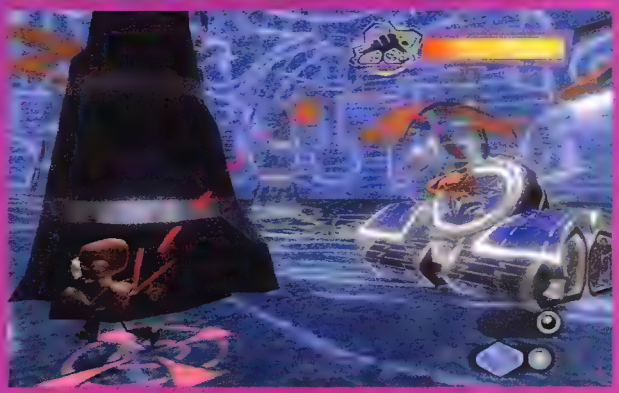
Per quanto la decisione di affidargli lo sviluppo di una nuova avventura lo colga quantomeno di sorpresa, egli accetta l'incarico senza fiatare, anche perché l'autorità concessagli gli avrebbe consentito di gestire il tutto con i suoi collaboratori più stretti, senza intromissioni indiscrete. "Eravamo come una famiglia mafiosa", ride Tim di gusto. "Gilbert era un po' il boss della situazione e aveva deciso che noi fossimo abbastanza maturi per diventare totalmente responsabili del nostro operato. Chiaramente se vuoi realizzare un gioco che sia tuo al cento per cento devi però avere un soggetto e noi non ne avevamo nessuno. Quando la dirigenza ci ha quindi proposto un sequel di Maniac Mansion, noi cogliemmo la proverbiale palla al balzo".

**"HO IMPARATO CHE LA PRIMA COSA CHE SVILUPPI COSTITUIRÀ SEMPRE UNA SFIDA IMPROBA. E, ALLA FINE, VERRÀ SENZ'ALTRO TAGLIATA"**

*Day of the Tentacle* riprendeva molti degli elementi impiegati da Gilbert nel suo predecessore (non a caso, fu lo stesso Ron a suggerire l'idea del viaggio nel tempo come fil rouge dell'intero gioco), ma le somiglianze tra i due progetti si esaurivano praticamente nel suo incipit. Lo stesso stile grafico del gioco sembrava peraltro strizzare l'occhio più ai cartoon realizzati da Chuck Jones per la Warner Bros che al tipico look Lucas. "Andavamo matti per il tratto di Chuck", rimarca Schafer in proposito. "La scelta di ispirarci a lui è stata però anche figlia delle difficoltà che avevamo incontrato con i fondali di *Monkey Island 2*. Per quanto le scansioni degli schizzi a mano risultassero molto d'impatto per i tempi, gli scenari apparivano comunque troppo pixellosi, col risultato che le immagini non erano mai nitide quanto avremmo voluto. Così, per *Day of the Tentacle* decidemmo di adottare sfondi più stilizzati, fatti di semplici blocchi colorati. E credo che alla fine l'impatto visivo del gioco ne abbia beneficiato".

Analogamente a quanto avvenuto per i due *Monkey Island*, gli enigmi sono elaborati prima della storia stessa. Per la prima volta, inoltre, il team inizia a trarre ispirazione dalle rispettive vite dei suoi componenti: "Il personaggio di Laverne era basato sulla ex fidanzata di Dave", ricorda Tim, "mentre Hoagie prendeva invece spunto da Tony, il leggendario roadie dei Megadeth. Quel tipo mi piaceva così tanto che... be', alla fine ho deciso di dedicargli *Brütal Legend*!".

Il mix di humour demenziale e ingegnosi enigmi alla base di *Day of the Tentacle* lascia sui suoi giocatori un segno persino maggiore di *Monkey Island*, tant'è che alla sua uscita le vendite del gioco toccano la soglia delle 80.000 copie. E sebbene *Tentacle* sembrasse fin troppo 'stupido', ci sono volute davvero tante nottate di lavoro per farlo apparire così. Sono stati tempi duri, di cui Schafer aveva avuto solo un assaggio durante la realizzazione di *LeChuck's Revenge*.



L'incredibile *Psychonauts*: non sarà stato un best seller, ma la fama di cult game non gliela toglie nessuno. Chiunque bramasse riscoprirlo può ancora trovarlo su Steam e Xbox Live Arcade

**Sfortunatamente questo ritmo di vita** spinge Tim a trascurare la sua compagna, compromettendo il suo primo matrimonio. "C'eravamo sposati nel '91", sbotta. "Avevo ventiquattro anni, e forse non ero ancora abbastanza maturo da capire che essere una coppia non significa pensare solo al proprio lavoro e a se stessi, ma condividere il tuo tempo con un'altra persona, che altrimenti potrebbe sentirsi esclusa dalla tua vita"

È difficile stabilire quanto il divorzio occorso ai tempi di *Day of the Tentacle* possa aver influito sui due successivi progetti realizzati da Schafer, ma una cosa è certa: entrambi sarebbero stati molto più cupi di qualsiasi cosa avesse mai creato prima.

*Full Throttle*, la tragicomica avventura on the road, è il diretto risultato di una precisa richiesta della LucasArts, i cui dirigenti esigono un prodotto più commerciale. In principio, questi si oppongono al soggetto scelto da Tim, ma alla fine decidono comunque di avallare la sua idea, rassicurati dalla fiducia ostentata da quest'ultimo. Come lo stesso Schafer ci tiene a sottolineare, prima di allora le avventure grafiche della Lucas avevano sempre avuto degli adorabili perdenti come protagonisti: ecco perché era convinto che offrire ai giocatori la possibilità di interpretare un duro potesse smuovere le acque. Il personaggio di Ben Whatsisname è ispirato al misterioso ronin del leggendario film Yojimbo, diretto da Akira Kurosawa nel 1961. "Era un tipo davvero tosto", commenta Tim. "Parlava poco e preferiva osservare in silenzio, salvo poi abbattersi su tutto e tutti come un uragano".

Anche se Schafer non lo dice esplicitamente, il plot a base di cuori spezzati, assassinii e avidità fa di *Throttle* un titolo molto più profondo e sfaccettato di quanto si creda, il che non gli ha impedito comunque di confermare le sue previsioni circa il rispettivo successo. Non a caso, *Full Throttle* è stato il primo titolo firmato LucasArts a sfondare il tetto del milione di copie vendute. In analogia con la ruvida austerità di Ben, il gioco appare di fatto snello, compatto, e l'assenza di un'ingombrante interfaccia di comandi contribuisce senz'altro a conferirgli quest'aspetto. "Non sono mai stato un grande fan degli HUD", prosegue Tim. "Così ho pensato di proporre schermate di gioco prive di alcun riferimento a tema, in cui sarebbe stato solo il cursore del mouse a suggerire le azioni possibili".

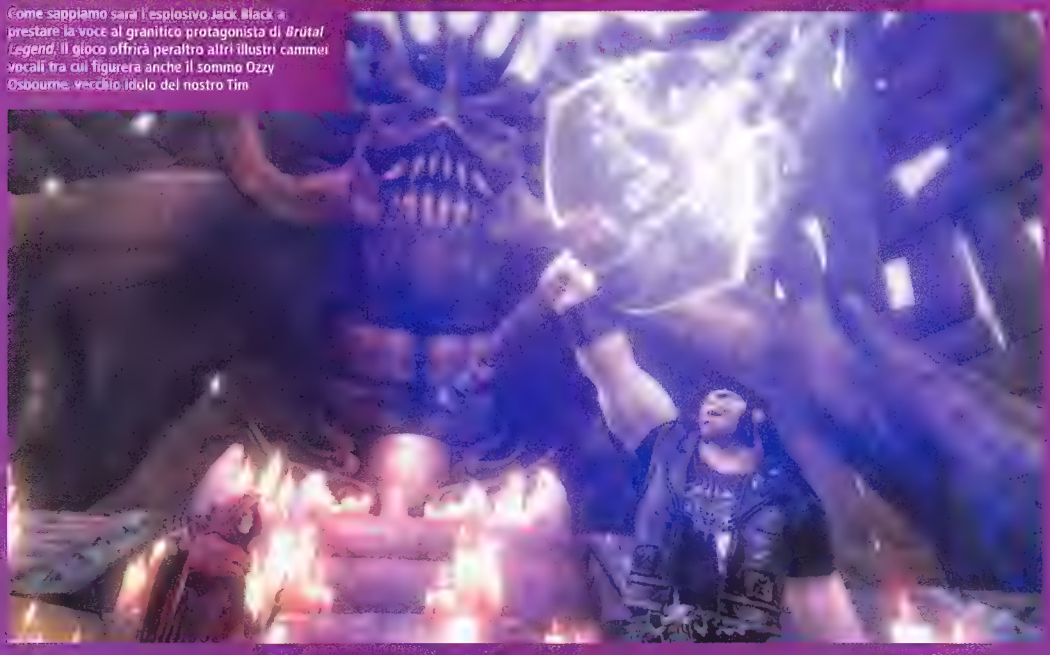
Dopo aver mandato in pensione il vecchio sistema SCUMM, Schafer pensa quindi di spingere a un ulteriore stadio la svolta adottata con *Full Throttle*, il che implica l'adozione del primo engine poligonale mai impiegato in un'avventura grafica della Lucas. "All'epoca tutti stavano cominciando a pensare in 3D", ci spiega Tim. "Pertanto ho ritenuto che convertirci a quella nuova filosofia fosse una mossa saggia".

*Grim Fandango* rappresenta l'esatto punto d'incontro tra le ambizioni commerciali di Schafer e la sua incontenibile stravaganza creativa. Prendere atto delle potenzialità espresse dai nuovi sistemi dell'epoca, come PS1 e N64, l'aveva poi convinto della necessità di iniziare a sviluppare titoli che fossero facilmente adattabili anche a quelle piattaforme. Da qui l'idea di archiviare anche il supporto del mouse, in virtù di quella tastiera che tanto aveva giovato all'imponente *BioForge* sviluppato da Origin proprio in quell'epoca. Tali innovazioni non mancano di disorientare gli avventurieri più tradizionali, ma si rivelano in ogni caso un ostacolo marginale se rapportate all'astrusità del plot del gioco.

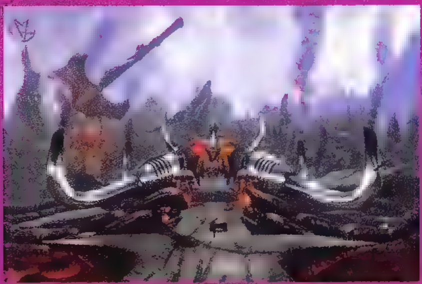
Prendendo spunto dalla proprie conoscenze antropologiche, Tim dà infatti vita a una sorta di film noir interattivo ispirato al Giorno dei Morti della cultura messicana. Il protagonista dell'avventura, Manny Calavera, è un melanconico scheletro dedito al matto consumo di tabacco: una sagoma d'altri tempi in cui è possibile scorgere i tratti di icone cinematografiche come Rick Blaine e Philip Marlowe. Il suo viaggio lungo un fascinoso Oltretomba rimodellato secondo canoni art déco miscela costantemente tipiche atmosfere anni '30 a elementi della mitologia azteca, non lesinando per questo anche diversi riferimenti alla letteratura sci-fi. In tal senso, si può senz'altro affermare che *Grim Fandango* sia il titolo più originale tra quelli firmati da Schafer. "Aveva davvero un look strepitoso", commenta Tim. "Sin da quando abbiamo iniziato ad assemblare i render dei fondali e a trasporre su schermo gli sketch di Peter Chan abbiamo pensato che il pubblico avrebbe amato quel gioco"

Stavolta le previsioni di Tim sono però imprecise: *Grim Fandango* non riscuote purtroppo un successo adeguato al suo concept, tant'è che in ultima analisi non riesce a vendere che la metà di *Full Throttle*. Anche se il gioco non è mai stato etichettato come flop, la timida accoglienza riservatagli conferma che le avventure grafiche hanno ormai imboccato il viale del tramonto. Va dunque da sé che anche la storia tra Schafer e la LucasArts giunga al capolinea: "Ho ricevuto diversi segnali che mi hanno spinto a mollare tutto", commenta Tim contrariato. "Tra le altre cose, sono venuto a sapere che qualcuno aveva iniziato a pensare a un *Full Throttle 2* [ovviamente mai venuto alla luce, NdR] in cui non avrei avuto alcun ruolo. E la cosa non mi è piaciuta affatto. Come potevano

**"GRIM FANDANGO AVEVA UN LOOK STREPITOSO. ABBIAMO INTUITO SIN DAL PRIMO MOMENTO CHE IL PUBBLICO AVREBBE AMATO QUEL GIOCO"**



Come sappiamo sarà l'esplosivo Jack Black a prestare la voce al granitico protagonista di *Brütal Legend*. Il gioco offrirà peraltro altri illustri cammei vocali tra cui figurerà anche il sommo Ozzy Osbourne, vecchio idolo del nostro Tim



Prima che Jack Black entrasse nei piani del progetto, il protagonista di *Brütal Legend* assomigliava molto di più all'immortale Lemmy leader dei Motorhead, il quale farà comunque un'apparizione

farlo? Quelli erano i miei personaggi! Si trattava di materiale praticamente autobiografico. Ben si chiamava così perché quando sono nato mio padre aveva pensato di darmi quel nome. Devo ammettere di averla presa molto sul personale, anche se alla fine mi hanno pagato parecchio per quei diritti. È stato proprio George Lucas in persona ad acquistarli e non nego che per me si è trattato di un vero affare. Ma ancora oggi ho il terrore che la Lucas decida di fare quel maledetto sequel. È il mio peggiore incubo".

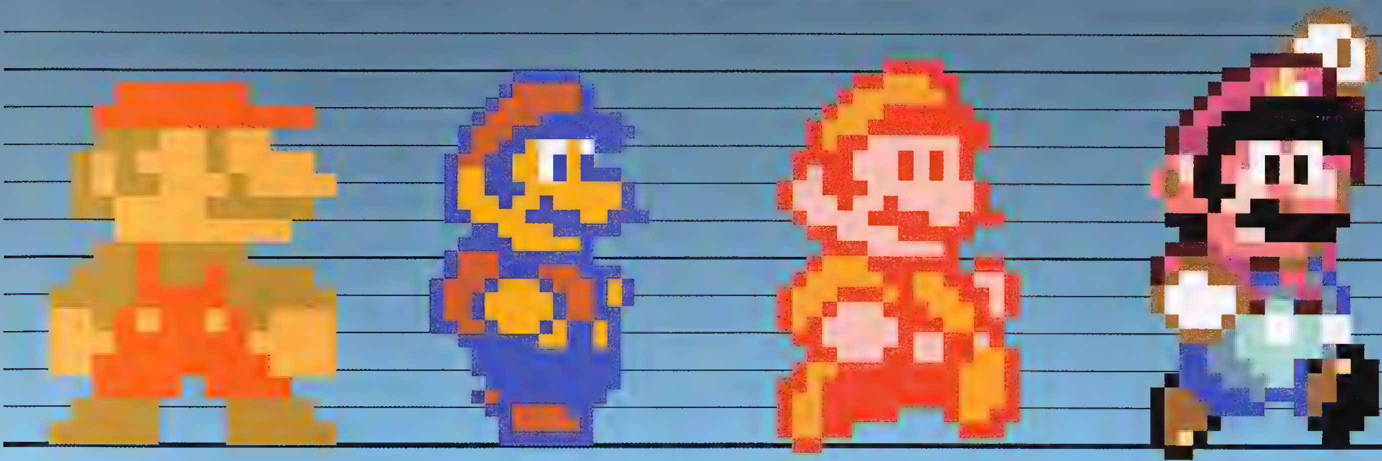
**Il divorzio con i vertici LucasArts** spinge Tim a ritenere che l'unico modo per restare in ballo sia quello di dar vita a una propria compagnia. Prima di prendere alcuna decisione, il nostro reputa però di far prima un salto in Nepal per riorganizzare le idee. "Dovevo riprendermi in qualche modo dallo sforzo che avevo fatto per lasciare la Lucas", ci svela sorridendo. "E il modo migliore era quello di andare in Nepal con gli amici per fare un po' di trekking. È stata un'esperienza incredibile. Ho perso più di dieci chili, perché l'altura del luogo mi devastava. Ma non mi importava. Avevo avuto il coraggio di andarmene e così avevano fatto anche alcuni colleghi. Di conseguenza l'entusiasmo era a mille. Eravamo tutti ansiosi di rimetterci in gioco per conto nostro. Il tempo di fare qualche telefonata e di raccogliere i fondi ed ero già al lavoro su *Psychonauts*. A quel punto Alan Yu della Game Developers Conference ha espresso il desiderio di invitarmi allo show. Ed è stato lì che ho incontrato quel tizio di Microsoft che mi ha parlato del progetto Xbox".

Il 'tizio di Microsoft' è Ed Fries, allora vicepresidente del settore produttivo della major di Redmond; questi era stato sempre un grande ammiratore di Schafer, anche perché approvava l'impegno profuso da Tim affinché dal videogame scaturisse una nuova forma di arte. "Peccato che di lì a poco Ed avrebbe abdicato e che il suo successore, Shane Kim, non la pensasse esattamente allo stesso modo", sbotta Tim. "Il problema è che all'epoca Microsoft aveva già deciso di non investire più sul primo Xbox. Morale della favola, nessun finanziamento diretto. 'Decisione corporativa. Ci dispiace'. E tutto il resto. Bastardi! Ben lungi dal dichiararci sconfitti, abbiamo iniziato a setacciare l'intera industria in cerca di nuovi investitori. Ovunque andassimo la canzone era però la stessa: 'Ci piace, è creativo, ma...', tant'è che iniziai a vedere il termine 'creativo' come un insulto. Prima di spedire i kit di sviluppo al macero, abbiamo deciso tuttavia di fare un ultimo tentativo con la Majesco e, incredibile a dirsi, la cosa è andata in porto! Stentavo a crederci, ma i fratelli Sutton [i responsabili del marchio, NdR] se ne sono innamorati a prima vista!".

Acclamato dalla critica, quell'insolito platform ambientato in un campeggio estivo per bimbi psicotici si dimostra però troppo astruso per le masse e, sebbene il passaparola gli abbia favorito un discreto numero di seguaci (soprattutto grazie alla recente ridistribuzione sottoforma di DLC), sono ancora in tanti a ritenere che *Psychonauts* meritasse una sorte migliore. Checché se ne dica, Schafer non ha comunque nulla da recriminare in merito. Non a caso, egli considera infatti l'imminente *Brütal Legend* come il suo erede naturale, anche e soprattutto per la natura marcatamente esplorativa del suo gameplay. "L'intero gioco si basa sul fascino dell'esplorazione", afferma entusiasta. "*Psychonauts* ti permetteva di farlo senza limitazioni di sorta, concedendoti l'opportunità di vagare senza meta per il campeggio, scoprendo le cose più strane, proprio come facevo io da bambino. E questo è quello che offrirà il mondo aperto alla base di *Brütal Legend*. Come naturale evoluzione di quell'idea, voglio che i giocatori abbiano la possibilità di esplorare liberamente un intero continente".

Ora che Schafer è rientrato nel giro dei grandi produttori (questa volta al fianco della possente EA), è davvero difficile dubitare di un exploit in grado di ottenere tanto il favore della critica quanto delle vendite e siamo convinti che Schafer sia d'accordo. A patto, però, che non si parli di ritorno alle scene.

TITOLI: NEW SUPER MARIO BROS Wii/SUPER MARIO GALAXY 2
FORMATO: Wii
PUBLISHER: NINTENDO
SVILUPPO: EAD (NEW SUPER MARIO BROS Wii), EAD TOKYO (SUPER MARIO GALAXY 2)
ORIGINE: GIAPPONE
USCITA: Q4 2009/TBA



# Un salto alla volta

## Mario è e sarà sempre proiettato verso il futuro: diamo

Nella build giocabile all'E3 erano disponibili dieci livelli, che fra le altre cose comprendevano il ritorno dei Bowserotti i quali, tristemente, non si sono rivelati minimamente all'altezza di quattro o anche solo due giocatori particolarmente agguerriti. I livelli, che vedranno vincitore il più avido a sgraffignare monete, non erano terribilmente diversi da quanto ci aspetteremmo da un qualunque *Mario* single player

N [illegible]

# verso le stelle

## uno sguardo alle sue prossime avventure su Wii

DI VIRGINIA PETRARCA

### NEW SUPER MARIO BROS Wii

Si possono colpire gli altri personaggi, ma non infierire; il sempre fido salto a muro e comunque ottimo per sfuggire all'oblio verso cui ci lanceranno i nostri compagni più scorretti

Il nuovo power up, un casco munito di elica, in azione. Potrà naturalmente essere usato per prolungare i salti e anche per risalire l'aere con movimento rotatorio, oltre che per salvarsi in corner da cadute irrecuperabili. Tutto con un comodo movimento di polso del Remote

## COS'È IL DEMO PLAY?

Tutti conosciamo le video-soluzioni a puntate pubblicate su YouTube praticamente per qualsiasi gioco esistente al mondo, ma nessuno aveva ancora pensato di incorporarle direttamente all'interno del codice stesso. È quello che Shigeru Miyamoto in persona ha ideato per evitare 'la frustrazione dei casual gamer nel tentativo di completare giochi difficili' senza però intaccare il senso di sfida che esigono i virtuosi del pad e ricalcando l'antico ricorso ai cheat code per superare i punti più ostici: una funzione che sarà implementata per la prima volta in *New Super Mario Bros Wii*. In qualsiasi momento e semplicemente premendo un pulsante, il gioco comincerà a giocarsi da sé, mostrando il footage del 'modo giusto' di affrontare il livello nella speranza di spronare a tentare da soli la volta successiva. In questa modalità, infatti, non sarà possibile salvare i propri progressi per evitare che tutto si trasformi in una lunga cut scene, che dopotutto potremmo sempre goderci gratuitamente coi succitati video di YouTube.

Ci risulta francamente un mistero il perché una simile opzione dovrebbe portare ad abbassare la difficoltà generale come temuto da alcuni: a ben vedere, potrebbe verificarsi esattamente il contrario, sempre che questa feature non porti a una calibratura sbagliata come nel caso dell'ultimo *Alone in the Dark*. Ma in questo caso è pur sempre di Nintendo che stiamo parlando: l'attenzione a questi dettagli dovrebbe essere più che scontata.

Il divertimento vertiginoso dei micro-pianeti di *Galaxy* permea anche le nuove locazioni. Torna ovviamente Mario Ape, affiancato da un nuovo power up a forma di trivella che affonda nelle superfici solide. Sembra inoltre che Yoshi riavrà il corpo elastico che lo contraddistingue

## L'ALTRO FUTURO DI MARIO

Anche senza mai alzare troppo la testa, la serie di GdR *Mario & Luigi* ha sempre brillato per la sua eccellenza su GBA e DS raccogliendo senza difficoltà il testimone di *Paper Mario* e inoltrandosi prima nel Regno di Fagiolandia, poi nello scorrere del tempo e infine, in occasione del terzo episodio, nelle interiora di Bowser. Con la spassosità che contraddistingue le gag demenziali e i dialoghi assurdi tipici di *Superstar Saga* in particolare, questo episodio si trova più che a suo agio fra le pareti molli e rosa della sua ambientazione, che permettono ai designer di Nintendo di sbizzarrirsi con la formula tipica.

**OGNI EPISODIO, DA SUPER MARIO BROS A SUPER MARIO SUNSHINE, HA PORTATO IN SÉ SEMI DEL SUCCESSIVO, CHE LI HA USATI PER GERMOGLIARE E POI ELEVARSI A NUOVE ALTEZZE**

WING

# I FANTASTICI QUATTRO

## Alla scoperta della prossima stagione di Namco Bandai, tra Tekken 6 e Katamari

di Eliana Bentivegna e Virginia Petrarca

Con l'arrivo dell'autunno il mercato dei videogiochi si riscuote dal torpore estivo e si prepara a offrire al pubblico un parco titoli che colpisca il cuore in previsione dell'abbuffata natalizia, da sempre il momento clou per il medium e l'industria videoludici. Tornati dalle vacanze, molti troveranno quest'anno un'insolita novità, stupefacente soprattutto per gli appassionati di vecchia data: l'interesse inedito del Giappone per l'Europa.

Forse spinti dalla crisi galoppante, che comincia a farsi sentire nell'industria videoludica ma che soprattutto ha colpito duro il Paese del Sol Levante, i colossi giapponesi hanno iniziato a manifestarsi anche nel vecchio continente con i loro marchi unendosi a società rinomate e di lungo corso: è il caso di Square Enix Europe, ex Eidos, e di Namco Bandai, che di recente ha acquisito lo storico marchio Atari in Europa e che si servirà delle sue infrastrutture per distribuire i propri prodotti sulle nostrane sponde.

Lo scorso luglio, dunque, Namco Bandai ha presentato in Italia, appoggiandosi proprio alla filiale italiana di Atari ora denominata Namco Bandai Partners, la sua attesa lineup. In un fuoco di fila di grandi hit, tutti i dettagli della prossima stagione della casa di *Tekken* saranno rivelati nelle pagine seguenti. A cominciare proprio dalla sesta edizione del torneo di lotta più *duro* che la Storia dei videogiochi ricordi. E non si scandalizzino i cultori di *Street Fighter IV*.

# TEKKEN 6

## LA VIA DEL PUGNO D'ACCIAIO

FORMATO: 360, PS3, PSP ORIGINE: GIAPPONE USCITA: AUTUNNO

Katsuhiro Harada, produce di Tekken 6

Alisa, uno dei nuovi personaggi di *Tekken 6*, riserva diverse sorprese in combattimento, non ultima la capacità di volare grazie a delle ali bioniche

Quando hai quattordici anni sulle spalle e una Storia di successi sulla console (o meglio, sulla serie di console) che ha definito la cultura videoludica di fine ventesimo secolo e inizio ventunesimo, è inevitabile che diventerà sempre più difficile continuare a mantenere lo stesso livello di popolarità e qualità. La sfida si sposta progressivamente sul far sopravvivere quel nome, quello stesso che ancora oggi evoca immediatamente molteplici immagini e ricordi, perfezionandosi per presentare a ogni nuova uscita 'il miglior episodio di sempre'.

Con i picchiaduro, la sfida si fa particolarmente difficile. Come continuare a evolvere un concept tanto austero (due personaggi che combattono in un'arena) senza che ogni pretesa di innovazione sia accolta dalla condiscendenza dei frequentatori più accaniti del genere? Forse proprio per questo l'intera genia degli uno contro uno accusa di questi tempi un così grave periodo di stallo, e forse proprio per questo le migliorie finiscono col risolversi in un 'semplice' incremento quantitativo, tanto dei contenuti quanto delle opzioni nel sistema di gioco. Accade così che la rosa di combattenti che costituisce il cast di *Tekken 6* sia composta da ben quaranta membri di cui sei inediti: Alisa, Bob, Lars, Zefina, Leo e Miguel. Nel tentativo d'inseguire la novità, alcuni di loro sfoggiano stili di combattimento decisamente ricercati e semisconosciuti, che non sempre assoceremmo automaticamente al loro look: si passa dal karate liberamente riadattato di Bob ad arti marziali come il Garyu no Kenka Kakuto-waza del 'matador' Miguel e il Kalaripayattu di Zefina, fredda assassina d'etnia mediorientale. Alisa, una robot abbigliata in una mise da gothic lolita, potrebbe sorprendere l'avversario staccandosi la testa e porgendogliela; lo sprovveduto di turno si accorgerà troppo tardi che si tratta di un ordigno esplosivo.

Attenzione: da qui in poi parleremo ovviamente di *Bloodline Rebellion*, la

Alcuni giornalisti alle prese con *Tekken 6*: il videogioco ci darà ancora una volta la possibilità di provare, come è capitato a Ben Stiller in Tropic Thunder, l'esperienza di far fuori un (non troppo inoffensivo) panda

## DALLA CONSOLE AL CINEMA

In occasione dell'uscita di *Tekken 6*, al cinema arriverà anche la sua controparte cinematografica, diretta dal regista televisivo Dwight H. Little e prodotta da Crystal Sky Pictures e GAGA Communications. Vista la scarsa qualità dei film tratti dai videogiochi, abbiamo chiesto un parere sulle sue aspettative in proposito direttamente a Katsuhiro Harada: "Be', siamo abbastanza d'accordo con la vostra opinione: generalmente i film tratti da videogiochi, soprattutto se appartengono al genere dei picchiaduro, non danno grandi risultati". Aggiunge poi: "Per contratto non abbiamo alcun diritto sul film di *Tekken* e quindi non abbiamo dato alcuna indicazione su come farlo. Non siamo stati coinvolti in nessun modo, e questo mi fa pensare che ci sarà da aspettarsi di tutto!", concludendo il suo commento con una risata.

versione console significativamente migliorata rispetto all'arcade già uscito nelle sale giapponesi. È la precisazione del producer **Katsuhiro Harada**, entrato nel gruppo da *Tekken 4*, che incontriamo durante l'evento.

In accordo con il retaggio tekkeniano in fatto di guardaroba fantasiosi fino al limite dell'assurdo, tutti i personaggi possono essere abbigliati con nuovi vestiti, alcuni disponibili da subito e altri sbloccabili durante una modalità particolare e inedita di cui parleremo fra poco. Il team e Harada in particolare, tuttavia, resta dubbioso sull'inclusione di contenuti scaricabili e ritiene che smembrare un gioco in parti per offrire pacchetti di contenuti più avanti risulti controproducente per l'industria stessa.

La priorità del team per la grafica, ci spiega Harada, erano i 60 frame al secondo, che *Tekken 6* prontamente sfoggia. "Se avessimo realizzato il gioco a 30 fps, la grafica sarebbe stata sicuramente più dettagliata e notevole. So che molti giocatori sanno cosa voglia dire produrre un framerate del genere, ma molti altri no ed è frustrante che qualcuno pensi che 30 e 60 frame al secondo sono la stessa cosa!". In effetti ammettiamo che, fluidità a parte, la qualità di modelli poligonali e sfondi lascia quasi perplessi per com'è ancorata tecnicamente ai vecchi *Tekken*: guardando l'acqua pare di osservare una demo tecnica d'inizio generazione e forse neanche quello, mentre i personaggi sono a momenti meno dettagliati che in *Soulcalibur IV*. Essendo tuttavia *Tekken* un picchiaduro che si basa proprio sulla conta dei frame, come tutti sapranno sceglierne 60 significa avere movimenti più fluidi e collisioni più efficienti. Va sottolineato anche che *Tekken* è fra i titoli che vanta il maggior numero di tornei in giro per il globo, quindi il focus sulla fluidità è fondamentale.

**LA QUALITÀ GRAFICA DI MODELLI E SCENOGRAFIE CI È PARSA OTTIMA ED EMERGE SOPRATTUTTO NELL'ESPRESSIVITÀ DEI PERSONAGGI E NELLE SFUMATURE CHE CARATTERIZZANO LE SINGOLE LOCAZIONI**

Prendendo il pad in mano e provando i nostri beniamini possiamo stimare gli inevitabili riaggiustamenti del controllo: la potenza di alcuni attacchi è stata ritoccata verso il basso, la sequenza di pulsanti associata ad altri è cambiata. Due mosse di Lei Wulong, ad esempio, ora hanno decisamente meno impatto sulle barre della salute dell'avversario. Si tratta di quella rimescolata delle carte in tavola che tradizionalmente giustifica, assieme alle modalità aggiuntive in cui la fantasia degli sviluppatori si sbizzarrisce, la pubblicazione della nuova edizione di un picchiaduro.

**Continuiamo, seguendo la** nostra prova, proprio con la modalità aggiuntiva che definisce *Tekken 6*: nella sua versione console ne presenta infatti una che ci permetterà di abbandonare per un momento la sequela

Harada sull'industria videoludica giapponese: "Sin dall'inizio, il Giappone è stato il centro della cultura videoludica con PlayStation, Super Famicom, Famicom e ancora prima gli arcade. I videogiochi sono stati creati negli USA, ma il Giappone li ha resi un business. Siamo rimasti in prima linea, sia tecnicamente che in ambito software, fino all'epoca PS2"



di scontri faccia a faccia e cimentarsi piuttosto in una sorta di sistema ibrido, che prevede tanto i combattimenti quanto fasi free-roaming. Si tratta della cosiddetta Scenario Campaign, che ci vedrà aggirarci in coppia con un altro personaggio (guidato dalla IA o in modalità co-op da un altro giocatore) in ambienti liberamente navigabili dove reperire denaro con cui acquistare gli oggetti per la personalizzazione da acquistare. In una sorta di Tekken Force potenziata, durante l'esplorazione avremo a che fare con nemici che ci sbarreranno il cammino e contro cui potremo dispiegare il nostro repertorio a piacimento, ma con una variante: la possibilità di imbracciare delle armi da fuoco come in uno sparatutto in terza persona molto 'basic'. "Abbiamo percepito la necessità, presso i fan dei picchiaduro, di un genere di gioco che abbracciasse anche l'azione e non solo la competizione diretta. Ed è stato questo a spingerci a implementare una modalità come lo Scenario Campaign", ha spiegato Harada in proposito. Chiaramente, da quanto abbiamo potuto vedere e toccare con mano possiamo affermare che *God of War* e *Devil May Cry* non avranno da temere l'arrivo di un nuovo rivale: l'elemento di spicco di *Tekken* resta sempre il testa a testa ed è lì che il processo di raffinamento deve concentrarsi. Fermo restando, ovviamente, che extra divertenti come questo non possono non farci piacere.

**"ABBIAMO PERCEPITO LA NECESSITÀ, PRESSO I FAN DEI PICCHIADURO, DI UN GENERE DI GIOCO CHE ABBRACCIASSE ANCHE L'AZIONE E NON SOLO LA COMPETIZIONE DIRETTA"**

Il tempo stringe, ma ci è rimasta un'ultima curiosità collaterale: chiediamo dunque ad Harada se, dall'alto della sua esperienza, troverebbe fattibile o auspicabile un picchiaduro classico controllato tramite uno dei nuovi dispositivi presentati all'E3. "Guardando ai fighting game di oggi, penso che difficilmente il modo in cui vengono giocati subirà dei cambiamenti a causa di queste impressionanti rivoluzioni in sede di periferica", ha commentato Harada, aggiungendo poi: "Ci si stancherebbe quasi subito perché in effetti non si avrebbe nulla di fisico da colpire. Forse il Project Natal, in relazione a come stanno evolvendosi oggi i fighting game, potrebbe rivelarsi più funzionale...".

Proseguire nella propria missione, concedendosi anche un nuovo franchise (ancora non annunciato) ogni tanto: questo è il compito del team, che continua a lavorare nella consapevolezza che, come dicevamo in apertura, esistono limiti difficilmente sormontabili nell'evoluzione dei picchiaduro. Ma sembra proprio che, man mano che i sistemi di gioco usciranno, potremo ancora a lungo aspettarci un nuovo King of Iron Fist Tournament.

Il titolo del videogioco, come quelli dei suoi predecessori, proviene dal verbo giapponese 'katamaru' che corrisponde all'italiano 'ammassare', o meglio ancora 'appallottolare'. *Katamari Forever* sta quindi per 'appallottolare per sempre'

# KATAMARI FOREVER

## UN KATAMARI È PER SEMPRE

FORMATO: PS3 ORIGINE: GIAPPONE USCITA: SETTEMBRE

A cinque anni di distanza dal primo titolo della serie, *Katamari Damacy*, e a due dal suo ultimo erede *Beautiful Katamari*, Namco Bandai ha riservato per questo inverno un nuovo appassionante videogioco per tutti gli amanti del rotolamento: *Katamari Forever*. Il gioco, presentato in Italia dal producer **Kazuhito Udetsu**, offre al giocatore delle esperienze di divertimento sempre più in grande, prendendo spunto da una trama semplice e, in fondo, poco rilevante. Il Re del Cosmo ha perso la memoria e, in attesa che la recuperi, al suo posto è stato messo un robot: questi ovviamente ne combina di tutti i colori, proprio come il legittimo regnante, e tocca ancora una volta al Principe, il nostro personaggio, dover rimettere le cose a posto.

Per valorizzare ulteriormente lo stile estetico rotondo e in acido senza il quale sarebbe totalmente impossibile immaginare di rotolare insieme al Principe per creare nuove stelle, arriveranno più di 50 avatar giocabili e la possibilità di scegliere tra vari filtri grafici, dal legno al tratteggio fumettistico, a patto che non si sia puristi intransigenti dell'originale (nel qual caso tutte le variazioni sul tema di *Katamari Damacy* potrebbero però avervi scandalizzati da molto tempo). Si tratta di idee semplici ma perfettamente in linea col minimalismo di questa creazione, che danno al gioco una ventata di freschezza pur mantenendo il gameplay originale. "La mia testa è sempre così piena di idee che spesso rischia di scoppiare!", ha confessato Udetsu, ridendo. "Ad ogni modo, quando penso di avere una buona intuizione, la inserisco nel gioco e cerco di capire se funziona oppure no".

Al momento, le trovate inserite in *Katamari Forever* ci sembrano funzionare ottimamente e, anzi, ci fanno ipotizzare che il gioco, data la sua semplicità di gameplay e la potenzialità di idee che può supportare, potrebbe prestarsi bene all'implementazione degli User Generated Content. Udetsu si è però mostrato perplesso in proposito: "Sì, in effetti abbiamo pensato alla possibilità di inserire UGC, ma la serie di *Katamari* si basa innanzi tutto sullo humour e il divertimento che sta dietro ogni livello. Non so quanto potrebbero essere altrettanto funzionali allo spirito del gioco livelli non appositamente studiati". Una filosofia alla base della serie che è stata elaborata dal creatore di *Katamary Damacy*, Keita Takahashi, oggi non più attivo nello sviluppo dei sequel di *Katamari* ma che, a detta di Udetsu, collabora ancora, in modo piuttosto inusuale, alla serie: "Sono in ottimi rapporti con Takahashi, ma non parliamo mai di *Katamari*! [ride] Qualche volta gli chiedo dei consigli, ma mi risponde sempre: fa' come ti pare! A parte questo, abbiamo collaborato insieme per la promozione congiunta di *Katamari Forever* e l'ultimo titolo di Keita, *Noby Noby Boy*".

### EROI DELL'UNIVERSO A PORTATA DI DS

**Udetsu si è anche occupato dello sviluppo di un altro titolo Namco Bandai, questa volta su console portatile ma sempre con l'obiettivo di conquistare il più ampio numero di videogiocatori possibile. Rispetto alla serie di *Katamari*, la trama di *Go Go Cosmo Cops* risulta certamente meno originale: "Vi troverete a vestire i panni di un Cosmo Cop e il vostro obiettivo sarà salvare la Terra", ha spiegato Udetsu. "Il gameplay del gioco si basa sull'abilità di arrampicarsi con il movimento del pennino sul touch screen attraverso colorati mondi che si sviluppano in verticale. Il target è costituito principalmente dai bambini, ma siamo sicuri che verrà apprezzato anche dagli hardcore gamer!". Il videogioco permette al giocatore di cimentarsi attraverso ben 64 livelli e offre anche numerosi minigiochi e modalità Bonus.**

# MAGNACARTA 2

## ORA SI FA SUL SERIO

Il secondo capitolo di questo GdR fantasy si distacca parecchio dal precedente sia per l'offerta di personaggi, completamente rinnovata, sia per le nuove possibilità fornite dal sistema di combattimento

Altro videogioco piuttosto atteso della lineup Namco Bandai, ma di genere decisamente diverso, è *Magnacarta 2*, SRPG fantastico sviluppato da Softmax e che, a differenza del precedente titolo (su PlayStation 2 e PSP), stavolta uscirà in esclusiva per Xbox 360. Il gioco, infatti, sviluppato con l'Unreal Engine 3, è sembrato particolarmente adatto alla piattaforma Microsoft, secondo quanto dichiarato da **Yoshihisa Kanisaka**, producer di *Magnacarta 2*: "Avevamo pensato alle console next-gen fin dall'inizio e l'Xbox 360 ci è sembrata la macchina migliore per far girare *Magnacarta 2*".

Kanisaka ha così mostrato a **Game Pro** il videogioco in anteprima, ponendo l'accento su alcuni dei punti di forza del titolo: da un lato, la fluidità grafica, che combina elementi in tempo reale e precalcolati; dall'altro, il sistema di combattimento, che si basa sulla strategia e il lavoro di squadra. Durante uno scontro, infatti, il giocatore gestirà di base tre personaggi (che potranno diventare sei in squadra, ma sempre e solo tre giocabili) e potrà passare da un personaggio all'altro, non necessariamente per la dipartita dell'altro, ma per gestire in modo più strategico il combattimento. Un'idea interessante che avrebbe senza dubbio potuto risultare molto funzionale in modalità cooperativa, la quale non è stata però implementata. "Purtroppo abbiamo dovuto rinunciare sia alla modalità co-op sia al multiplayer. Nonostante la potenza del motore di sviluppo, infatti, abbiamo preferito concentrare tutti i nostri sforzi nel single player", ha spiegato Kanisaka, aggiungendo: "Questo non esclude ovviamente un'implementazione futura delle suddette modalità".

**"PURTROPPO ABBIAMO DOVUTO RINUNCIARE SIA ALLA MODALITÀ CO-OP SIA AL MULTIPLAYER. NONOSTANTE LA POTENZA DEL MOTORE DI SVILUPPO, INFATTI, ABBIAMO PREFERITO CONCENTRARE TUTTI I NOSTRI SFORZI NEL SINGLE PLAYER"**

*Magnacarta 2* si colloca in una posizione di netto distacco rispetto al titolo precedente per quanto riguarda il sistema di combattimento e i nuovi personaggi, mentre la storia riprenderà un vecchio ritornello, già sentito non solo nella serie ma più e più volte anche nel mondo videoludico tutto. Stavolta a soffrire di amnesia non sarà a coprotagonista femminile bensì il giovane Juto, alter ego del giocatore, che rinviene sulla spiaggia di una piccola isola. Salvato dagli autoctoni, quasi subito rischia di nuovo la vita quando gli isolani vengono assaltati dalle forze oscure del nord. A salvarlo sarà la principessa Zephie, a capo di un movimento di ribelli e pronta a guidare Juto contro coloro che hanno distrutto la sua casa e i suoi ricordi.

Yoshihisa Kanisaka, producer di *Magnacarta 2*, mentre ci mostra il gioco in anteprima a Namco Bandai su Xbox 360

Oltre a fornire al giocatore una storia che offrirà sicuramente nei suoi sviluppi risvolti interessanti e complessi, *Magnacarta 2* permette di esplorare un mondo che consta di 10 location diverse che insieme costituiscono un continente. Quello mostrato in anteprima è stato l'ambiente verde e selvaggio di Abezet, ma ne esistono molti altri; tra questi, le città, in cui non capiterà mai di scontrarsi con dei nemici ma che daranno la possibilità di acquistare armi e altri accessori. Man mano che i personaggi progrediranno di livello, potranno acquistare nuove armi e nuove abilità: la principessa Zephie, ad esempio, utilizzerà principalmente magie e abilità curative, ma avanzando nel gioco imparerà a rendersi più pericolosa agli occhi degli avversari.

# DEAD TO RIGHTS: RETRIBUTION
## TEMPO DI RIVINCITA

FORMATO: **360, PS3** ORIGINE: **UK** USCITA: **2010**

Per realizzare queste location gli sviluppatori di Volatile Games si sono ispirati ai classici ambienti di storie criminali e noir, come Casablanca ed LA Confidential

Reboot dell'originale per PlayStation 2, Xbox e GameCube, dopo un secondo capitolo considerato non proprio esaltante, e già trattato su queste pagine nel numero 023 di **Game Pro**, *Dead to Rights: Retribution* punta a spiegare con maggior precisione il background dei personaggi principali, Jack Slate e il suo cane Shadow. Jack è un poliziotto che si ritrova costretto, come spesso accade nei polizieschi d'azione, a farsi giustizia da solo a causa di un corpo di polizia che rimane fin troppo inerme di fronte alla criminalità cittadina.

Indagando, Jack scoprirà la corruzione negli ambienti alti di Grant City e una vera e propria cospirazione contro l'intera città. La trama non è certo delle più originali, ma la presenza di Shadow e la possibilità d controllarlo a fasi alterne è un elemento di gameplay che valorizza il titolo Nonostante questa meccanica di gioco, gli sviluppatori hanno deciso di non implementare la modalità cooperativa offline né online, e a spiegarne il motivo a **Game Pro** è stato **Imre Jele**, project director di Volatile Games presente all'anteprima italiana del gioco. "Personalmente mi sarebbe piaciuto tantissimo implementare la modalità cooperativa nel gioco, ma durante un nostro sondaggio esplorativo tutti coloro che avevamo interpellato volevano esclusivamente interpretare Jack e nessuno voleva essere Shadow", ha spiegato Jele con rammarico. "Inoltre, anche se non molti lo sanno, abbiamo seriamente cercato di far convivere le due modalità, ma ci siamo dovuti arrendere al realismo: tra il creare due modalità di qualità mediocre e il solo single player di ottima qualità, abbiamo optato per la seconda".

Oltre a trovarci concordi con la filosofia dietro questa scelta, *Dead to Rights: Retribution* colpisce anche per l'interessante atmosfera noir che crea grazie a una grafica cupa e angosciante a cui Volatile Games ha lavorato a lungo: "Vivrete un'intensa storia di criminalità e azione drammatica", ha dichiarato Jele, che ha poi aggiunto: "Non posso dire che, per realizzarla, mi sono ispirato a un unico film o a un solo gioco, ma senza dubbio pellicole come Casablanca o LA Confidential mi hanno indicato la giusta strada da seguire. La storia si distingue così per complessità, per uno stile visivo 'sofisticato', che non tutti i videogiochi adottano, e siamo riusciti a realizzare tutto questo paragonando di volta in volta Grant City a location come Chicago e New York. Abbiamo cercato di ispirarci a qualcosa di reale e di renderla irreale con modifiche mirate, in modo che il giocatore la viva come una location familiare ma non troppo confortevole".

*Dead to Rights: Retribution* è quindi un titolo da tenere d'occhio perché, grazie ai due elementi sopra citati, riesce a distinguersi all'interno del panorama dei *crime game*; e se questo non basta a fare la differenza, potrebbe essere comunque un promettente inizio per un titolo che vale la pena di giocare.

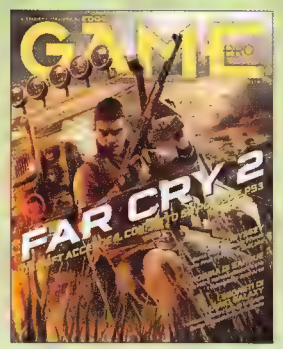
### DIRITTO ALLA VIOLENZA, ANCHE NEI VIDEOGIOCHI

*Dead to Rights: Retribution* è ovviamente piuttosto violento: Jack e Shadow uccidono costantemente i propri avversari nei modi più brutali che si possano immaginare e gli schizzi di sangue alla Tarantino non sono rari. Considerando le passate (ma sempre attuali) polemiche che coinvolgono a tal proposito la nostra industria, abbiamo chiesto a Imre Jele anche la sua opinione sulla violenza nei videogiochi. "Personalmente non penso che la violenza all'interno del medium videoludico debba essere considerata di per sé illegale, dal momento che ce n'è molta di più nei film!", ha commentato con sdegno. "È vero, il nostro gioco è spesso grottesco e pieno di sangue, e probabilmente una persona che lo vedesse su schermo lo etichetterà subito come negativo, ma credo che molto dipenda anche da quanto vengano giustificati questi contenuti al pubblico. Spesso, ad esempio, ci sono videogiochi in cui la violenza non è giustificata ed è presente solo per il gusto verso la violenza stessa; nel nostro gioco, invece, c'è una storia che spiega perché Jack uccide delle persone. La presenza del sangue in *Dead to Rights*, inoltre, non è indice di pura violenza, ma anche di un videogioco maturo, con personaggi dotati di complessità psicologica e una trama estremamente elaborata".

# HAI PERSO UN NUMERO?
# RICHIEDILO!

**Game Pro 008**
Gennaio 2008
Alone in the Dark

**Game Pro 009**
Febbraio 2008
F XII: Revenant Wings



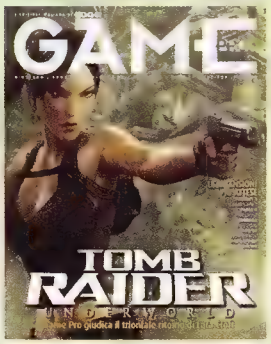

**Game Pro 010**
Marzo 2008
Far Cry 2

**Game Pro 011**
Aprile 2008
Lego Indiana Jones

**Game Pro 014**
Agosto/Settembre 2008
MadWorld

**Game Pro 015**
Ottobre 2008
Heavy Rain

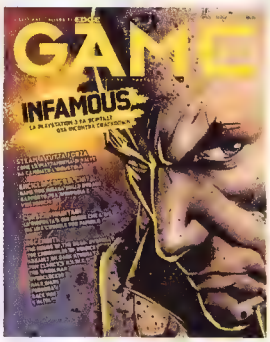
**Game Pro 016**
Novembre 2008
Resident Evil 5




**Game Pro 017**
Dicembre 2008
Tomb Raider Underworld

**Game Pro 020**
Febbraio 2009
Uncharted 2:
Among Thieves

**Game Pro 021**
Marzo 2009
AionGuard




**Game Pro 022**
Aprile 2009
Infamous

**Game Pro 023**
Maggio 2009
Final Fantasy XIII

# vai sul sito www.spreastore.it

**Game Pro 012**
Maggio 2008
Grand Theft Auto IV

**Game Pro 013**
Giugno/Luglio 2008
Metal Gear Solid 4

**Game Pro 018**
Natale 2008
Shigeru Miyamoto

**Game Pro 019**
Gennaio 2009
Mortal Kombat
Vs. DC Universe

**Game Pro 024**
Giugno 2009
Blur

**Game Pro 025**
Luglio 2009
Bayonetta

# Scegli l'arretrato che vuoi ordinare

Indica con una ✗ le pubblicazioni che desideri ricevere:

| | | |
|---|---|---|
| | Game Pro 007 – Natale 2007 | € 6,00 |
| | Game Pro 009 – Febbraio 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 010 – Marzo 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 011 – Aprile 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 012 – Maggio 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 013 – Giugno/Luglio 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 014 – Agosto/Settembre 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 015 – Ottobre 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 016 – Novembre 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 017 – Dicembre 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 018 – Natale 2008 | € 6,00 |
| | Game Pro 019 – Gennaio 2009 | € 6,00 |
| | Game Pro 020 – Febbraio 2009 | € 6,00 |
| | Game Pro 021 – Marzo 2009 | € 6,00 |
| | Game Pro 022 – Aprile 2009 | € 6,00 |
| | Game Pro 023 – Maggio 2009 | € 6,00 |
| | Game Pro 024 – Giugno 2009 | € 6,00 |
| | Game Pro 025 – Luglio 2009 | € 6,00 |
| | ← Totale Quantità | Totale Ordine |

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI SPEDIZIONE:**
Indica con una ✗ la forma di spedizione desiderata

| | | |
|---|---|---|
| | Spedizione tramite posta tradizionale al costo aggiuntivo di | € 2,90 |
| | Spedizione tramite Corriere Espresso al costo aggiuntivo di | € 7,00 |
| | TOTALE COMPLESSIVO | |

**SE VUOI ORDINARE VIA POSTA O VIA FAX, COMPILA QUESTO COUPON**

Ritaglia o fotocopia il coupon, invialo in busta chiusa a: Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. Via Torino, 51 20063 Cernusco s/n (MI), insieme a una copia della ricevuta di versamento o a un assegno. Oppure via fax al numero 02.700537672. Per ordinare in tempo reale i manuali collegati al nostro sito **www.spreastore.it**. Per ulteriori informazioni puoi scrivere a **store@sprea.it**

NOME
COGNOME
VIA
N° C.A.P. PROV.
CITTÀ
TEL.
E-MAIL

**SCELGO IL SEGUENTE METODO DI PAGAMENTO E ALLEGO:**
Indica con una ✗ la forma di pagamento desiderata

- ☐ **Ricevuta di versamento su CCP 91540716 intestato a Sprea Editori S.P.A. Via Torino 51 - 20063 Cernusco Sul Naviglio MI**
- ☐ **Assegno bancario intestato a: Sprea Editori S.P.A.**
- ☐ **Carta di Credito**

N
*(Per favore riportare il numero della Carta indicandone tutte le cifre)*
Scad. CVV
*(Codice di tre cifre che appare sul retro della carta di credito)*

*Nome e Cognome del Titolare*

Data Firma del titolare

Diners Club International VISA

GAME PRO - N°26

Informativa e Consenso in materia di trattamento dei dati personali - (Codice Privacy d.lgs. 196/03) Sprea Editori S.p.A. Socio Unico Medi & Son S.r.l. con sede in Cernusco sul Naviglio (MI), via Torino, 51, è il Titolare del trattamento dei dati personali che vengono raccolti, trattati e conservati ex d.lgs. 196/03. Gli stessi potranno essere comunicati e/o trattati da Società esterne incaricate. Ai sensi degli artt. 7 e ss. si potrà richiedere la modifica, la correzione e/o la cancellazione dei dati, ovvero l'esercizio di tutti i diritti previsti per Legge. La sottoscrizione del presente modulo deve intendersi quale presa visione, nel colophon della rivista, dell'informativa completa ex art. 13 d.lgs. 196/03, nonché consenso espresso al trattamento ex art. 23 d.lgs. 196/03 in favore dell'Azienda.

# RONIN

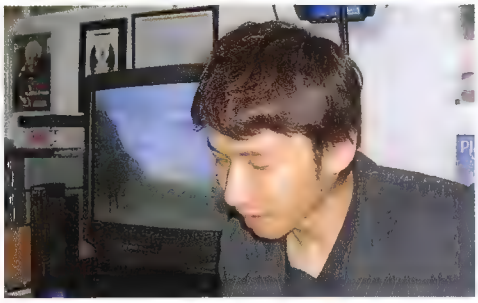
## CULTURA POP GIAPPONESE E DINTORNI di Virginia Petrarca

***Shadow of the Colossus* e *Mario Galaxy*: due antipodi dell'intrattenimento digitale, entrambi più della somma delle loro parti. Ha davvero senso paragonarli, o dire che il secondo si è ispirato al primo per uno dei suoi boss? E se anche fosse, *Mario Galaxy* avrebbe il dovere morale di somigliare al lavoro di Ueda?**

Dopo le puntate introduttive, in cui ho esposto senza pretese di completezza gli elementi generali della cultura popolare giapponese e della mentalità orientale, cominciamo a inoltrarci nel vivo e ad elaborare su specifiche figure e opere all'interno della stessa. Per prima cosa, vedremo come anche uno dei più timidi e modesti game designer dell'industria possa risultare insospettabilmente critico nei confronti di un gigante come Nintendo, addirittura arrivando a coinvolgerne l'opera magna sul Wii.

**Fumito Ueda,** per molti versi, prima di essere un artista sembra la personificazione del perfetto sviluppatore giapponese. L'autore di *ICO* è timido e tranquillo, e usa delicati giri di parole per farci capire che non lo abbiamo capito. Succede sempre così: i giapponesi in generale hanno spesso questa strana fissazione che un occidentale non potrà mai comprendere appieno le motivazioni dei loro gesti, delle loro scelte nel caso di un lavoro creativo. È senz'altro vero, in una certa misura: d'altronde dico fin dall'inizio di questa rubrica che noi tendiamo a interiorizzare e a elaborare fino all'eccesso qualsiasi spunto per un'interpretazione in chiave social-simbolica di ogni singolo elemento di un'opera, multimediale interattiva o di qualunque altra natura essa sia. Il giapponese, invece, bada al dettaglio in senso prevalentemente estetico e d'intrattenimento, per suscitare una reazione emotiva non necessariamente spiegata e allineata al millimetro a una precisa metafora dell'esistenza; in poche parole, riflette si e costruisce senza lasciare nulla al caso, ma da una prospettiva assai diversa che costringe a tralasciare le altre.

Non vuol dire, e il lector in fabula (ovvero l'idea che tutti i fruitori collaborino con l'autore nel 'formare' l'opera con le loro riflessioni) insegna, che le interpretazioni di cui sopra nei confronti di un *ICO* o di uno *Shadow of the Colossus* siano prive di validità nel momento in cui Ueda spiega che optare per un protagonista giovane e mingherlino serve soprattutto ad aumentare la portata di enigmi altrimenti piuttosto semplici, o che con i suoi scenari che sembrano venire da un mondo antico e incantato sta in effetti cercando di riprodurre da vicino la nostra realtà. Sarà sicuramente vero che certe scelte hanno un'origine diversa da quella che noi



abbiamo percepito o rielaborato a posteriori, ma questo non rende meno valide tutte le nostre supposizioni in merito, le riletture dell'impresa di Wander contro i Colossi come allegoria dei miti ebraici o dell'avventura di Ico e Yorda nel castello come rivisitazione dei principali stilemi della fiaba. In lavori del genere viene sempre riversata, anche involontariamente, l'essenza di chi li realizza, e le creazioni di Ueda tradiscono la ricchezza interiore dell'*uomo* anche se sono come sono per motivi magari triviali, che una volta svelati perdono tutto il loro fascino come i trucchi di un prestigiatore. Colpisce piuttosto che Ueda sembri quasi scusarsi quando è costretto a soffiare sui nostri castelli di carte.

**Ecco, quest'uomo** così pacato ha espresso opinioni che non esiterei a definire pesanti, almeno nella media delle affermazioni pesanti nel mondo dei videogiochi, verso due big dell'intrattenimento come *Grand Theft Auto IV* (accusato da lui di scarsa originalità e di mancanza di contenuti realmente pregnanti) e, rullino i tamburi, *Super Mario Galaxy*, di cui tutti puntano all'attenzione generale la presenza di un boss fight che pare preso di peso dal suo *Shadow of the Colossus*. Sorvolando sulla prima critica, che riguarda un gioco occidentale, torniamo sulla seconda che onestamente ci sembra degna di una certa attenzione. Ueda si dice deluso dalla sequenza summenzionata, in cui nella fattispecie Mario deve risalire un enorme ragno meccanico fino a raggiungerne la testa e sconfiggerlo per avere accesso alla stella. "Ovviamente ci ho giocato: non potevo resistere, dopo aver sentito dire che Miyamoto-san si era ispirato a me. Ma devo dire che mi aspettavo di più. Quel livello in particolare, così come il resto del gioco, non era divertente come avrebbe potuto essere. Penso che la stampa e i fan abbiano esagerato col clamore su questa storia dell'ispirazione creativa, e che l'atmosfera su Internet sia diventata di conseguenza troppo pesante. Non critico il fatto che si siano ispirati a qualcosa che tra l'altro non viene neanche direttamente da me, ma che non ne abbiano ricavato niente di più interessante". A parte il ruolo trascurabile di Miyamoto nello sviluppo di *Mario Galaxy*, viene da chiedersi cosa si aspettasse di preciso: le corde che tocca un *Mario* differiscono alquanto da quelle solitamente pizzicate da un gioco di Ueda, che da sempre fa leva sugli stati emotivi e sulla contemplazione più che sul dinamismo. Tutta la critica in sé appare difficilmente decifrabile, e se vista da una certa ottica persino arrogante: soprattutto considerando che alla parte giocata di un *Mario* viene da sempre dedicata un'attenzione ossessiva che molti detrattori potrebbero dire totalmente assente nella filosofia ludica uediana.

L'arcano è presto svelato: Ueda è solito giocare molto e trarre ispirazione dai titoli che prova, che sottopone a un duro e intransigente vaglio critico non dissimile da quello di un recensore d'oltreoceano. Cosa lo ha spinto a dare in pasto al pubblico queste sue considerazioni? Da un lato posso apprezzare il suo parlar schietto (che m'immagino potrebbe innescare un divertente botta e risposta con Miyamoto stesso: "*Shadow of the Colossus*? Mai sentito nominare. È una cosa che si mangia?"), dall'altro dovrebbe forse mostrare una maggiore umiltà se non altro considerando il lungo retaggio dei *Mario* in fatto di coerenza del gameplay. Se vogliamo proprio cercare di arrampicarci sugli specchi per difenderlo, potremmo vederlo come uno sfoggio di modestia in salsa nipponica: speranza che un altro avrebbe tratto di meglio dal suo 'indegno' spunto d'ispirazione e disappunto nel vederla disattesa dall'esito finale. Il problema è che Miyamoto, in questo caso, andrebbe considerato il maestro dei due, se non altro per anzianità; ma se Ueda nella sua usuale tranquillità e modestia si è montato la testa, la colpa forse è anche un po' nostra.

# INDIE VAULT.IT

## TEORIE E RIFLESSIONI SULL'UNDERGROUND VIDEOLUDICO

di Vincenzo Lettera

Sopra: *Naumachia: Space Warfare* e, in basso, *Victory: Age of Racing*, due dei più ambiziosi e promettenti giochi realizzati in Italia da team di sviluppo indipendenti.

Qualcuno mi ha detto che scrivere questa rubrica è come 'andare in spiaggia a Rimini e tenere un convegno sull'allevamento delle capre'. Non sono appassionato di ovini, in realtà, ma la similitudine mi ha fatto sorridere parecchio: parliamo di cultura indie e di movimenti underground in una rivista italiana, quando nel caro vecchio stivale questo tipo di cultura è del tutto inesistente. Ma qual è il vero problema? Si tratta della comune pigrizia del nostro Paese ad adeguarsi al resto del mondo, oppure bisogna considerare mille altri fattori più o meno legati tra loro?

**Paolo Pedercini**, fondatore di Molleindustria (un noto team indie italiano che comunica messaggi e pensieri politici attraverso la realizzazione di pungenti videogiochi), mi disse che "il problema più grave e profondo risiede nel declino della vivacità culturale italiana". Secondo lui, non si tratta soltanto di una questione settoriale e che coinvolge esclusivamente lo sviluppo di videogiochi, ma è un problema ad ampio spettro, e "perché qualcosa di innovativo accada, deve esserci un contesto stimolante e ricettivo".

Ed è vero: non è un caso, infatti, se buona parte degli sviluppatori indipendenti più prolifici proviene dai paesi del Nord Europa artisticamente più sensibili, o dove viene più incoraggiata la creatività. La sola Svezia può contare su alcuni dei più apprezzati game developer al mondo, tra cui Jonathan

Söderström (*Clean Asia*), Nicklas Nygren (*Knytt Stories*) e Joakim Sandberg (*Noitu Love*).

Nella spasmodica ricerca delle cause all'arretratezza nostrana, si potrebbe puntare il dito contro il crackdown del 1994, che decimò l'intera community di hacker e programmatori amatoriali in Italia.

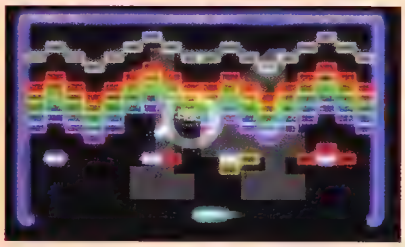
Ma, oggi, uno dei problemi maggiori dei progetti indie nostrani riguarda soprattutto una cattiva organizzazione del lavoro: capita che si formino team di dieci o più persone dopo un semplice annuncio su un forum. Il più delle volte ci si interfaccia solo tramite il web, senza un ufficio né un punto di incontro tangibile. E se all'inizio tutti ambiscono a realizzare il nuovo *World of Goo*, invece finiscono per fuggire via non appena si rendono conto della quantità di lavoro da fare e della mancanza di risultati immediati e concreti. Chi ha detto che è un lavoro per mammolette?

Qualcuno riesce anche a terminare il proprio gioco e metterlo online, ma il più delle volte nei modi sbagliati: c'è chi si limita al passaparola tra amici, chi pubblica giochi mediocri a prezzi improponibili attraverso obsoleti sistemi di distribuzione e chi pensa che basti un link sul proprio blog per ottenere il massimo della visibilità.

Quei rarissimi progetti indipendenti che puntano davvero in alto, invece, sembrano quasi rinnegare la loro provenienza italiana, spesso con siti ufficiali e blog di sviluppo esclusivamente in lingua inglese e che quasi mai citano il Paese da cui provengono. Quasi come se essere italiani fosse squalificante. Il rischio è che, nonostante vengano realizzate perle come *Naumachia: Space Warfare* e *Victory: Age of Racing* (giusto per citarne un paio), non solo non ne venga riconosciuta l'origine, ma restino assolutamente sconosciute tra gli stessi giocatori italiani.

Poi finisce che accendi la console, scorri svogliatamente la lista di Xbox Live Indie Games e ti imbatti in questo fantastico clone di *Arkanoid* con colori psichedelici e neon ovunque, che scopri essere stato realizzato da un team di tre ragazzi siculi. Ma, seppur lentamente, anche nel Bel Paese sta cominciando a muoversi qualcosa: io sono ottimista.

## I MIGLIORI INDIE



### Bricks4ever

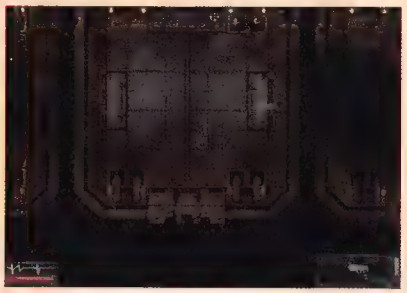
**Autore:** Running Pixel
**Sito:** www.bricks4ever.com

***Bricks4ever* è un curatissimo clone di *Arkanoid*, per un periodo rimasto nella top 10 dei giochi più venduti su Xbox Live Community Games. Nell'arco dei 50 livelli di gioco, musiche elettroniche e neon psichedelici si uniscono a modalità di gioco originali e, sorprendentemente, divertenti.**

### Ryuko no Ken Nekketsu

**Autore:** S.E.E.P.
**Sito:** http://seeproduction.blogspot.com

**Realizzato da due fratelli italiani, *Ryuko no Ken Nekketsu* è un omaggio alla serie di *Art of Fighting* e all'intero universo dei beat 'em up targati Technos e SNK. Le musiche sono realizzate ex novo, mentre sprite e fondali sono stati ridisegnati ispirandosi allo stile di classici come *River City Ransom*.**



### Darkbase: Incubation

**Autore:** Giuseppe Navarria
**Sito:** www.newgrounds.com/portal/view/488731

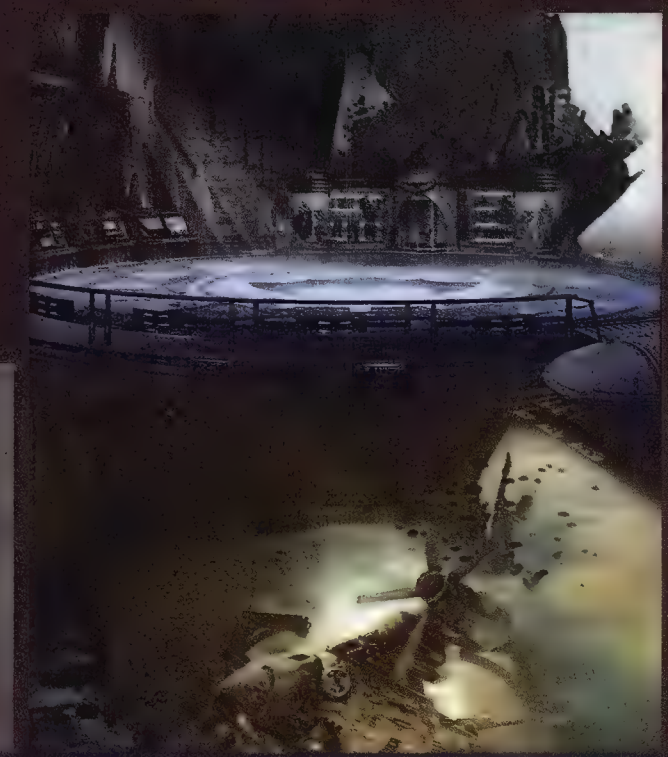
***Darkbase: Incubation* è un top-down shooter sviluppato in Flash da Giuseppe Navarria, sviluppatore italiano che ha recentemente fondato il team indipendente MoonLoop. Corridoi claustrofobici e pericolosi mostri alieni saranno il nostro pane quotidiano in un gioco frenetico e dannatamente ansiogeno.**

LEGGENDE
AMANO, ODIANO...
...COMBATTONO, DIFENDONO, CAMPERANO, ...
PENSANO, LIVELLANO, ESPANO, ...
... CORRONO, SALTANO, COSTRUISCONO, ATTENDONO, INCONTRANO, SOPRAVVIVONO...
...VIVONO IN
GAMESVILLAGE.IT

TUTTO SU PC, XBOX 360, Wii, PS3, PSP, DS!

GAMES VILLAGE

ENTRA ANCHE TU
NEL VILLAGGIO DEL GAMING!



WWW.GAMESVILLAGE.IT

NEWS, ANTEPRIME, RECENSIONI, APPROFONDIMENTI, WEB TV, DOWNLOAD, DIGITAL DELIVERY,

**The Last Guardian (PS3)**
Sony Japan Studio, Sony Computer Entertainment

# Review

La rubrica che vi svela se un gioco è bello

092 **Monster Hunter Freedom Unite**
PSP

094 **ArmA II**
PC

096 **Call of Juarez: Bound in Blood**
360, PC, PS3

097 **Battlefield 1943: Pacific**
360, PC, PS3

098 **The Conduit**
Wii

099 **Fight Night: Round 4**
360, PS3

100 **Shin Megami Tensei: Devil Survivor**
DS

101 **Grand Slam Tennis**
Wii

102 **Prinny: Can I Really be the Hero ?**
PSP

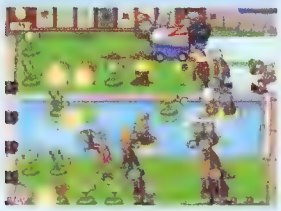
102 **Darkness Within: Sulle Tracce di Loath Nolder**
PC

103 **Dynasty Warriors 6 Empires**
360, PS3

103 **Virtua Tennis 2009**
360, PC, PS3, Wii


## I più giocati da Game Pro

### Plants Vs Zombies



Ci guardano con quegli occhi dolci e quelle espressioni vagamente ebeti pregandoci di usarle per difendere la nostra casa: come rifiutare al richiamo di sparapiselli, girasoli e ciliegie esplosive?
PC, POPCAP

### Killer7

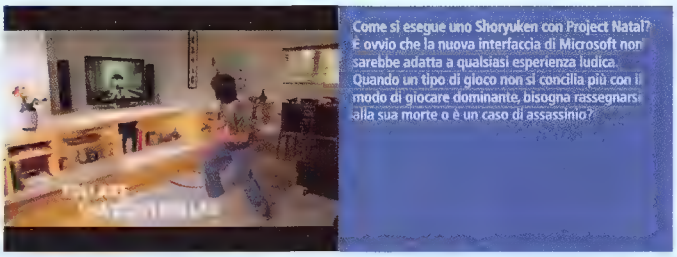
Nonostante l'eclettismo delirante della forma, il gameplay è lucidamente calibrato: si spara, si risolvono enigmi, si studiano i boss. Dopo un primo impatto spiazzante scoppia l'amore
GC, CAPCOM

### Devil Survivor

Esci e rientra nell'asta dei demoni, compra, entra nella Cattedrale e fondi demoni: è il ritmo dell'estate. E ci si scopre anche dipendenti dalla trama narrata in stile visual novel
DS, ATLUS

## Natal con la camicia

### Una voce fuori dal coro sui nuovi sistemi di controllo



Come si esegue uno Shoryuken con Project Natal? È ovvio che la nuova interfaccia di Microsoft non sarebbe adatta a qualsiasi esperienza ludica. Quando un tipo di gioco non si concilia più con il modo di giocare dominante, bisogna rassegnarsi alla sua morte o è un caso di assassinio?

Lo hanno osannato come una rivoluzione, ci hanno detto che i pad tradizionali andavano rimossi come ostacoli all'immersione nei videogiochi e che il Natal sarebbe stato il portatore di questo sospirato cambiamento: un progetto che in realtà, se visto da una prospettiva di integrità, potrebbe presentare più rischi e incognite che benefici. Chi scrive potrebbe sicuramente essere tacciata, se già non è accaduto, di eccessivo tradizionalismo: per questo intende argomentare nelle prossime righe la sua posizione e spiegare perché, se visto da un'altra prospettiva, l'avvento del Natal o quel che sarà il suo nome non va considerato necessariamente come imprescindibile o giovevole.

Cominciamo da quel piccolo particolare dell'abbattimento delle barriere tra gioco e giocatore. Se preso alla lettera, significa puntare alla totale corrispondenza tra azioni nella realtà e risposta in-game, una fedeltà uno a uno che per forza di cose finirebbe col ridurre la gamma di tipologie ludiche a qualcosa di fattibile umanamente parlando, se prima non esclude fisicamente giocatori che per qualsiasi motivo fossero in grado di fruire il medium soltanto nel suo assetto attuale. Accontentare tutti, dal lato opposto, vorrebbe dire doversi limitare nello sfruttamento della nuova tecnologia, vanificandone l'esistenza (come già ipotizzato da Metalmark nel controeditoriale dello scorso numero). Ma soprattutto non dobbiamo dimenticare che uno dei motivi più eclatanti del fascino dei videogiochi è proprio che essi traducono un atto semplice come premere dei pulsanti in imprese epiche ed esaltanti. Impossibili nella vita di tutti i giorni. Proprio il contrario di quello a cui il Natal ci obbligherebbe se diventasse la norma.

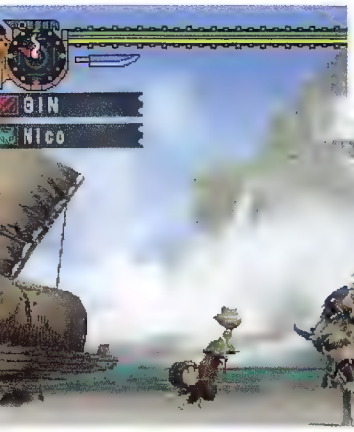
In conclusione, eliminare del tutto i sistemi di controllo da tenere in mano è stata una strada già tentata con poco successo, ma che se anche riuscisse ad aver presa sul pubblico grazie agli avanzamenti tecnologici di Microsoft farebbe bene ad affiancarsi a un modo di giocare troppo radicato per poter essere spazzato via, senza denudare il videogioco di tanti elementi che lo caratterizzano. Il medium si è già evoluto più e più volte fino a non poter essere più considerato quel che era alla sua nascita, ma Nintendo stessa ha capito nella sua tanto sbandierata rivoluzione che togliere il mediatore tra la vita e lo schermo non aumenta per forza il coinvolgimento. E Nintendo è una che di queste cose s'intende.

**Virginia Petrarca**

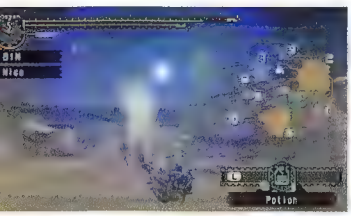
Guida al sistema di valutazione di **Game Pro**:
1 = uno, 2 = due, 3 = tre, 4 = quattro, 5 = cinque, 6 = sei, 7 = sette, 8 = otto, 9 = nove, 10 = dieci

# MONSTER HUNTER FREEDOM UNITE

FORMATO: PSP USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: CAPCOM
SVILUPPO: INTERNO PEGI: 12+ LINGUA: ITALIANO




Nonostante le ridotte dimensioni, l'editor del personaggio offre una gamma completa di opzioni di personalizzazione (tra cui quella di importarne uno da una vecchia versione), e tutti gli avatar con esso creati sono sempre graziosi a vedersi e forniti di ottime animazioni. Peccato per le collisioni imprecise



Per i neofiti della serie, il primo approccio a *Monster Hunter* è quanto mai spiazzante. Un intero mondo che trabocca di possibilità, dove veniamo lasciati senza troppi complimenti alla mercè dell'enorme mole di compiti e micro-compiti da svolgere. In soccorso del giocatore intervengono i tutorial, sebbene neanche il peso di questi sia facile da sopportare. Ma, una volta entrati nello spirito, la sua vastità diventa esaltante e si comincia a capire perché *Monster Hunter* abbia conquistato il Giappone.

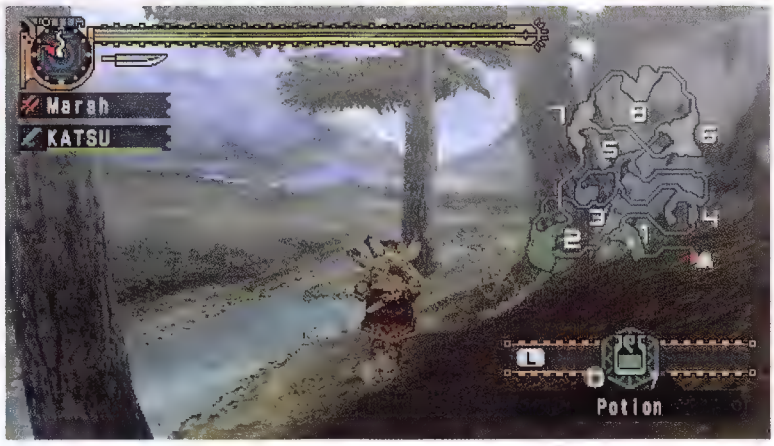
Le avventure, o per meglio dire le fatiche, hanno inizio dal ridente villaggio di Pokke, un rassicurante hub centrale in cui recarsi tra una missione e l'altra, per prepararsi di tutto punto prima e raccogliere il frutto dei nostri sforzi poi. Innanzi tutto, è raccomandata una visita alla Scuola di addestramento, perché il sistema di controllo e il numero di azioni possibili sono tutto fuorché intuitivi o facili da ricordare. Niente ci aiuterà invece una volta che avremo accesso alle missioni,

tramite la Gilda o altri PnG: anche il sistema di agganciamento è assente e si ha la pressante sensazione di trovarsi in un ambiente ostile, popolato da creature a noi superiori nella catena alimentare. È la legge della giungla e impararla è essenziale per vincere in *Monster Hunter*: tutto ruota intorno al primordiale fascino venatorio, allo scovare gli esemplari più elusivi e far loro la pelle per migliorare l'equipaggiamento. Non è un'esperienza che punta allo sconvolgimento, quanto alla fondazione di un ritmo regolare, ma non per questo privo di emozioni. Le quest consistono tutte nel reperire mostri e materiali, uno schema semplicissimo che, teniamolo bene a mente, rimarrà uguale a se stesso fino alla fine. Ma è proprio questa economia che rende il gioco irresistibile, e la ricerca dell'ennesimo loot è il motore perpetuo che spinge tutta la struttura. A questo punto è spontaneo chiedersi: cosa c'è di tanto divertente nel grinding puro? La risposta sta nella cornice naturalistica in cui è collocato, nella sensazione di appagamento che deriva dall'aver trionfato sulle sue minacce e nell'aver portato a casa un meritato bottino, grande o piccolo che sia, che andrà ad allargare ulteriormente il patrimonio.

Non si tratta comunque di un'impresa facile da compiere: il combattimento richiede destrezza e, anche se non sembrerebbe, pianificazione tattica. Le mosse infatti sono perlopiù catene di colpi e non basta premere i pulsanti a ripetizione per avere la meglio sull'avversario, di cui bisogna considerare i punti deboli (ad esempio, un guscio) per poterlo danneggiare. Non aiuta l'imprecisione della telecamera, specie quando si tratta di inquadrare le belve più corpulente sul

Quando siamo in città potremo anche reclutare, pagando un prezzo, i gatti antropomorfi Felyne. Una volta ingaggiati potremo usarli per cucinare il cibo o sceglierne uno da portare in missione con noi

Le creature sono dettagliate e realistiche, e aumentano la sensazione di prendere davvero parte ad un bizzarro safari; persino quelle fantasy come i draghi sono coerenti nel contesto, grazie anche a movimenti realistici studiati da animali veri




Per quanto l'elemento narrativo sia irrilevante, va fatto un appunto positivo sulla caratterizzazione, spesso buffa e autoironica. Scelte tipicamente nipponiche come ragazze feline danno personalità al mondo di gioco

piccolo schermo della PSP. Ma *Monster Hunter* è anche una prova di orientamento, ambientata in livelli di grandi proporzioni divisi in più zone inframmezzate da caricamenti. Fin dal primo paesaggio colpisce la varietà della conformazione geografica: all'inizio si estende una pianura, lambita dal mare, ma inerpicandosi sulle montagne circostanti il paesaggio si fa sempre più brullo fino a che non si raggiunge un picco innevato e, infine, ci si addentra in una serie di caverne ghiacciate. Il senso dell'esplorazione è una delle anime del gioco e riveste un ruolo anche all'interno delle dinamiche predatorie, perché ogni tipo di mostro ha un suo habitat ideale in cui andarlo a stanare e dei comportamenti tipici, indispensabili da conoscere per braccare i boss, che si possono muovere liberamente da una zona all'altra; le diverse condizioni atmosferiche inoltre rallentano anche il nostro personaggio, diminuendone la resistenza. Tutto questo sempre tenendo d'occhio il limite di tempo che, per quanto possa sembrare generoso, in molte occasioni giungerà agli sgoccioli molto prima di quanto ci aspettiamo.

Accanto a questa routine ci sono poi tutte le attività collaterali e preliminari. Alcune sono propedeutiche alla cattura e all'uccisione, e anche in questo caso sarà necessario conoscere le caratteristiche delle singole specie così da usare le trappole e il cibo come esca. Altre invece sono strumenti di sopravvivenza: le armi si consumano in battaglia e vanno arrotate con una pietra, altrimenti rimbalzeranno sul nemico. E non c'è neanche bisogno di dire quanto possa essere utile avere oggetti curativi a portata di mano, o cucinare cibi di ogni tipo con diversi effetti sullo stato del personaggio. Possiamo anche catturare insetti per i prati con un retino, gestire una fattoria o andare a pescare usando una delle esche a nostra disposizione, magari costruita con il fai-da-te. Alla luce di tutto questo, più che a un fantasy classico sembra di essere davanti alla versione preistorica e più pericolosa di *Animal Crossing*. L'organizzazione infatti fa parte del divertimento stesso, e le faccende da sbrigare sono un complemento di eguale importanza alle battute di caccia.

Una volta tornati in città, infatti, viene dato spazio alla personalizzazione, e allora diventa possibile spendere i soldi guadagnati ed elaborare il bottino in nuove armi e armature, in cui infondere strategicamente anche un potere che modificherà l'esito degli scontri. Fa tutto parte dell'andamento tipico della serie, ma *Freedom Unite* punta al rialzo, con un numero di missioni e di mostri tale da elevare di svariate decine il conto delle ore di gioco, imponendosi quindi come l'edizione più ricca e completa del franchise finora mai uscita. È stupefacente la vastità del contenuto, non si rimane mai con le mani in mano e, in qualunque momento si accenda la console, magari per pochi minuti, ci sarà sempre qualcosa da fare, che sia anche solo fabbricare un nuovo oggetto. Un'attrattiva antiquata se vogliamo, ma che richiamerà all'istante i maniaci compulsivi del completamento, qui alle prese con una mercanzia sconfinata da collezionare a piene mani. Se ora la dura vita del cacciatore vi sembra anche solo un minimo interessante, vuol dire che siete caduti nella trappola di *Monster Hunter*.

> Non è un'esperienza che punta allo sconvolgimento quanto alla fondazione di un ritmo regolare, ma non per questo privo di emozioni

**Guglielmo De Gregori**

**[7]**

**Il problema di *Monster Hunter* nel nostro continente è che non c'è una cultura del gioco online 'ad hoc' da queste parti, ma per fortuna ora esiste un modo per aggirare il problema, anche se non immediatamente accessibile. Sul PSN giapponese infatti si può scaricare l'applicazione Ad Hoc Party, un sistema per connettersi con altre PSP usando però Internet come ponte. In attesa che eventualmente sia pubblicata anche sulle piattaforme europee, si può trovare una guida per attivarla all'indirizzo tinyurl.com/l7ymnw. C'è da dire però che *Freedom Unite*, nonostante tutto, è godibilissimo in single player, e che la modalità multigiocatore non è poi così esente da difetti. Battere i territori in compagnia è divertente, ci si può dividere per rintracciare meglio le prede e, una volta individuate, comunicare la posizione agli altri giocatori con un proiettile a vernice. Il problema sta nel combattimento con i mostri comuni, di cui tutti i giocatori possono vedere la salute ma non la posizione, rendendo quindi di fatto impraticabile ogni tipo di collaborazione.**

# ARMA 2

FORMATO: PC USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: 505 GAMES
SVILUPPO: BOHEMIA INTERACTIVE STUDIO PEGI: 16+
LINGUA: INGLESE

Avere una sconfinata gamma di comandi è cosa buona e giusta, tranne quando per accedervi nel vivo della battaglia bisogna navigare attraverso menu e sottomenu. Alle volte non si riesce nemmeno a capire come far smontare il nostro tiratore dal suo veicolo, quindi a cosa serve un tasto per il saluto militare?

Come si fa a conciliare l'ambizione di realizzare una simulazione fedelissima e intransigente della realtà con la necessità di renderla gestibile attraverso pulsanti e menu? È un dilemma complesso, che rischia di produrre interfacce troppo articolate che intralciano, anziché facilitarlo, il compito di controllare quanto avviene in un videogioco. Esattamente il problema in cui incappa anche *ArmA 2*, successore spirituale di quell'*Operation Flashpoint* poi passato nelle mani di un nuovo sviluppatore, lasciando Bohemia Interactive a cercare un nuovo modo per perseguire la sua missione di realismo assoluto.

Capire come mettere in moto la catena di comando anche per eseguire il più semplice degli ordini può diventare in se stesso una sfida, nascosto com'è ogni processo in una nidificazione di menu e combinazioni di tasti; non è possibile far salire i membri della nostra squadra su un elicottero senza prima motivarne la necessità, e una volta riusciti nella sudata impresa si ergerà davanti a noi come un rito d'iniziazione il criptico processo attraverso cui si istruisce il pilota a portarci verso l'obiettivo. Siamo sicuri che la guerra sia una faccenda difficile, ma non fino al punto di

La nostra squadra non pare prestare molta attenzione ai rischi del camminare spensieratamente nel mezzo di una zona di guerra urbana. Risponderanno solo in prossimità del nostro reticolo, ma mai in maniera abbastanza precisa da rannicchiarsi dietro i muri per coprirsi

dover anteporre anche al semplice parlare con qualcuno una lunga e tormentosa tiritera di input e giri della rotella del mouse. Purtroppo, non è questo il solo scompenso che ci provoca *ArmA 2*: proveremo a illustrarne il secondo e più grave difetto con un paio di esempi.

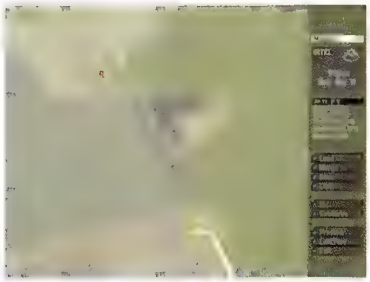
Le forze alleate hanno appena reclamato la combattuta conquista di un villaggio occupato dai ribelli che ci ha visto perlopiù restare supini nell'erba alta, felici anche solo

Spesso le battaglie si concludono senza lasciarci sparare un singolo colpo, soprattutto perché l'ufficiale comandante da noi controllato utilizza un arsenale non esattamente adatto ai combattimenti a lungo raggio richiesti dallo scenario. Si può sempre passare a controllare il nostro partner, al prezzo però di alcune abilità di comando

> La riproduzione delle armi comunica la letalità anche di un singolo proiettile: ogni munizione dev'essere usata con parsimonia e precisione

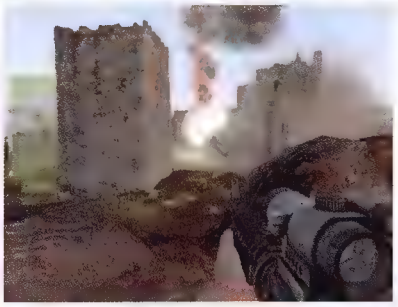
della rara fortuna di esser vivi. Ci alziamo, pronti per l'estrazione, con un senso di trionfo che ci monta nel petto a ogni metro guadagnato dal mezzo di trasporto truppe che si dirige verso di noi. L'APC infine si schianta sulla nostra squadra uccidendo due commilitoni e immediatamente attivando una cut scene che, sovrascritto il nostro salvataggio, ci lascia al seguito della missione in uno stato di fallimento irrimediabile. Altrettanto portatori di umorismo involontario sono i succitati elicotteri e i loro piloti, che (sempre ammesso di aver compreso le nostre istruzioni) mancano il punto d'atterraggio di interi chilometri costringendo ad assurde sfacchinate o decidono di posarsi amabilmente sugli alberi condannando a morte tutti gli occupanti del velivolo. *ArmA 2* si lascia dominare dalle proprie aspirazioni di complessità e imprevedibilità, e come molti altri prima di lui non sarà immune a mesi di testing sul campo e serie di patch pubblicate regolarmente per tentar di ripulire bug e glitch ovunque sia possibile. Questo e la rigidità dell'intelligenza artificiale ci raccontano di tempi non ancora maturi per accogliere senza mancanze la quantità sopraffacente di variabili che una simulazione davvero perfetta al millimetro richiederebbe.

Una volta diradatosi il fumo delle granate e sbrigata la conta dei caduti, però, ci accorgiamo anche dei punti in cui Bohemia ha mandato a segno colpi potenti e ben assestati, assicurandosi se non altro una vittoria temporanea. La campagna in single player è una storia di guerra drammatica e ottimamente orchestrata che porta la realtà bellica nell'immaginario stato ex-sovietico di Chernarus. Davanti a noi si



Gli annunci dinamici gestiti dall'IA allontanano subito parte della verosimiglianza: la costruzione estemporanea di frasi come "Uomo non identificato pericolosamente vicino alla nostra destra" risulta subito artificiosa abbastanza da non permettere alla nostra mente di captarla come umana

Capita che il nostro personaggio descriva di aver visto cose che non esistono, magari nel mezzo di una pacata conversazione preimpostata in cui comincerà a urlare improperi mentre il comandante gli spiega con santa pazienza gli obiettivi della missione



Preparare una missione da giocare con gli amici, personalizzando quasi ogni aspetto fino addirittura alla probabilità di ogni parametro impostato, è semplice ed efficace. Si possono creare scenari davvero complessi, ma molti opteranno sicuramente per le situazioni più assurde che riusciranno a pensare

stende un paesaggio sconfinato, di verdi pascoli e tranquilli insediamenti rurali, sfigurato dalla brutalità di un conflitto che continua a svolgersi attorno a noi anche quando non vi prendiamo parte. Ogni nostro incarico si avvantaggia pienamente dell'opportunità di affrontarlo come meglio crediamo, accompagnato da riusciti dialoghi in stile GdR che ci vedono lottare per conquistare il cuore dei chernariani oltre che per cacciare le teste dei dissidenti; nel frattempo, obiettivi generati casualmente ci assicurano che nessuna partita somigli mai alla precedente.

La riproduzione meticolosa di armi e veicoli ha un che di terrificante per l'efficacia con cui comunica la letalità anche di un singolo proiettile: ogni munizione è preziosa, ogni decisione presa in merito dev'essere parsimoniosa ed eseguita con precisione. Ogni singolo movimento contribuisce a spostare l'ago della bilancia, sempre in equilibrio delicatissimo, tra il perforare le interiora nemiche udendo il terribile sibilo del metallo contro la carne e il ritrovarci una pallottola nei nostri stessi punti vitali.

Ma è quando si apre l'editor che ci si trova davanti alla vera rivelazione. Bohemia afferma di aver passato metà del periodo di sviluppo sul tool, un'asserzione che acquisisce credibilità non appena se ne scorrono le opzioni: non si tratta certo di un editor del terreno, ma con l'intera area di Chernarus a disposizione ci si sbizzarrisce a posizionare unità, tanto controllate dal giocatore quanto dal computer, e a distribuire gli obiettivi prima di dare il via alla missione. Si possono persino prevedere eventi scriptati, prologhi, conclusioni e condizioni per la vittoria e la sconfitta, per poi salvare il tutto e giocarlo in co-op in qualsiasi momento come la campagna single player.

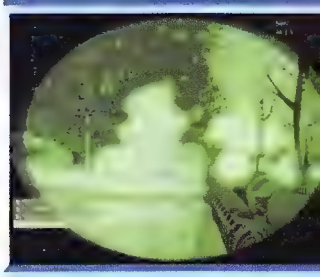
Proprio nel co-op il gioco prende finalmente vita sul serio, abbandonando le frustrazioni create da un'IA ancora troppo robotica per sostituirla con l'esperienza e l'adattabilità di veri esseri umani. Anche se probabilmente demolire in compagnia una manciata di carri armati e di elicotteri sarà abbastanza per alcuni, il multiplayer arriva a orchestrare maestose schermaglie al sapore di RTS che includono costruzioni di basi, fazioni multiple con obiettivi diversi, la presenza di civili e molto altro. Senza contare che, con l'editor di cui sopra, ci sono pochi dubbi che la comunità che circonda Bohemia sin da *Operation Flashpoint* sosterrà il titolo con un flusso costante di nuovi contenuti.

Non sappiamo, onestamente, se quei famosi tempi saranno mai maturi abbastanza da regalarci la ricostruzione bellica definitiva, né se la troveremmo davvero così provvidenziale o indispensabile o non ci sorprenderemmo piuttosto a rimpiangere le sequenze scriptate di un *Call of Duty 4*. Sicuramente, col suo editor profondo e malleabile e il suo co-op longevo e divertente, *ArmA 2* si impone come una presenza carismatica nonostante i difetti di carattere e un'ambizione troppo smisurata per poter essere soddisfatta appieno.

**Virginia Petrarca**

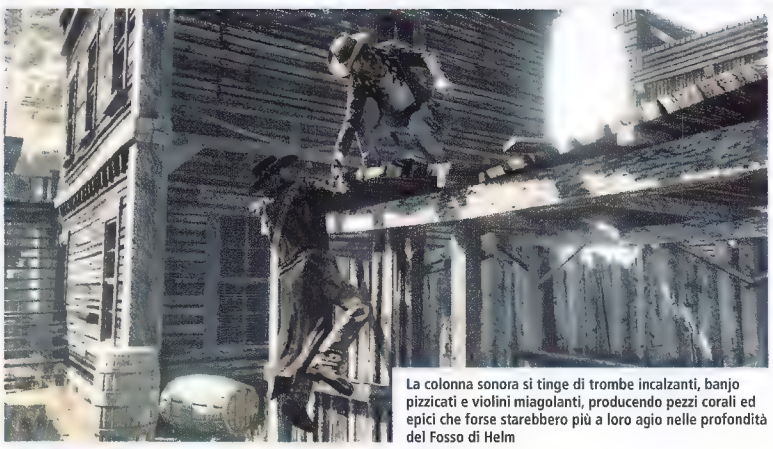
**[7]**

## La realtà videoludica



**Quando l'*Operation Flashpoint* di Bohemia Interactive è uscito ha stabilito un nuovo standard per il realismo nei videogiochi, ma non è detto che le successive opere dello sviluppatore abbiano effettivamente fatto progressi esponenziali in tale ambito. Sicuramente i suoi giochi sono diventati più complessi e non si può negare il notevole grado di libertà concesso da *ArmA 2*. A renderlo non più credibile di un titolo strutturalmente tradizionale contribuiscono varie incongruenze. I proiettili sono realisticamente letali, ma l'IA non è altrettanto convincente e spontanea nell'evitarli aprendo a situazioni spiacevoli causate dalla necessità di mantenere in vita tutti i membri della squadra per completare le missioni della campagna. È qui che si rimpiangono maggiormente giochi più guidati, che rendono magari facile ciò che in *ArmA 2* risulta frustrante. Perseguire il realismo solo in certi elementi per poi trascurarlo in altri, purtroppo, è quasi sempre una scelta discutibile.**

Su 360 si possono racimolare cinque Gamer Point riuscendo a uccidere quattro nemici tra le 12:00 e le 12:15. Nome dell'Obiettivo? Mezzogiorno di fuoco, ovviamente!



La colonna sonora si tinge di trombe incalzanti, banjo pizzicati e violini miagolanti, producendo pezzi corali ed epici che forse starebbero più a loro agio nelle profondità del Fosso di Helm

# CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PC, PS3
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: UBISOFT
SVILUPPO: TECHLAND PEGI: 16+ LINGUA: ITALIANO

## Per chi suona la campana

**In un gioco dove si combatte tutto il tempo a fianco di un partner, tra esplosioni, sparatorie in coppia e sessioni a bordo di veicoli, sarebbe logico aspettarsi che sia inserita una modalità cooperativa. Sfortunatamente, e inspiegabilmente, non è così, ma comunque le opzioni multiplayer sono abbastanza da supplire alla mancanza. C'è il deathmatch singolo e quello a squadre, ma la modalità più interessante è Caccia all'Uomo, dove due squadre ricoprono a turno il diverso ruolo di proteggere un giocatore ricercato o braccarlo. C'è più di una dozzina di classi di personaggi da cui scegliere, tutte figure immancabili della frontiera, e anche le prove di Leggende del West si riallacciano alle avventure che si vedono nei film, e nel cercare di portarle a termine saremo ostacolati dagli altri giocatori.**

Se al cinema il western attraversa ormai da lungo tempo una profonda crisi, il problema non riguarda affatto i videogiochi, dove anzi il filone è molto poco sfruttato. Senza la benché minima velleità revisionista, *Bound in Blood* racchiude tutti gli elementi chiave del genere così come fece *Call of Juarez*. Tra i suoi personaggi, il reverendo Ray era senz'altro uno dei più azzeccati, e questo prequel esplora le sue origini attraverso una storia convenzionale ma ben costruita. C'è tutto: i pistoleri buoni, lo sceriffo, i banditi, i nativi, una bella donna e un tesoro su cui favoleggiare, sullo sfondo del Messico e di altri luoghi tipici della frontiera.

Dopo una cornice d'apertura di grande impatto, la Guerra Civile americana, Ray McCall si riunisce al fratello Thomas e insieme disertano l'esercito per questioni di famiglia. Da qui inizia la loro continua fuga e lo stile di vita fuorilegge. In ogni livello si può decidere quale personaggio controllare: Ray è sempre il solito rude dal cuore tenero, più lento ma dalla pelle decisamente dura (merito della corazza di ferro); Thomas gli fa da contraltare, essendo più agile e bravo ad arrampicarsi. Nonostante le differenze, la scelta influisce poco sull'andamento generale. Al duo si aggiunge più in là anche un terzo fratello prete (non giocabile), William, voce narrante che cerca invano di mettere un po' di giudizio nelle teste calde dei consanguinei. La scrittura dei dialoghi è di alto livello e l'azione è accompagnata per tutto il tempo dagli scambi di battute tra i personaggi, che si punzecchiano in continuazione o fanno apprezzamenti (anche piuttosto pesanti) sulle loro imprese. Le frasi non si ripetono praticamente mai e aggiungono al valore cinematografico del gioco rendendo più coinvolgente l'azione, complice anche una colonna sonora che ripropone la classica selezione di melodie stile vecchio West e temi sudamericani.

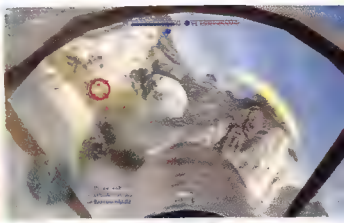
La tematizzazione curata però non si riflette altrettanto bene nelle ondate di nemici, che spesso hanno volti e vestiti uguali spezzando così l'immedesimazione. Sono in sintonia con la resa grafica globale, gradevole ma molto più grezza di quanto sembri. I combattimenti rimangono tuttavia un'esperienza divertente, per quanto prevedibile; si procede lungo i livelli in maniera lineare e si affrontano di volta in volta gli altri malviventi, nascondendosi grazie al sistema di coperture. Dopo aver ucciso un certo numero di nemici si carica la Concentrazione, una versione per pistoleri del bullet time con cui bisogna colpire gli avversari usando i sei proiettili in canna. È abbastanza frequente da rendere spettacolari gli scontri, ma non tanto da facilitarli eccessivamente. Varianti più avanzate richiedono di sparare in coppia col fratello centrando i nemici con il giusto tempismo e assestando la mira, oppure di tirare indietro la levetta analogica, un po' macchinoso ma ben calzante per il tipo di armi dell'epoca. Per lo stesso motivo, anche se potrà sembrare straniante a chi è abituato all'efficacia delle armi moderne, funziona la scelta di non renderle immediatamente letali.

Alla lunga le sparatorie tendono a diventare ripetitive ma per fortuna sono intervallate quando serve da sezioni diverse, come passaggi in cui bisogna fermare l'avanzata nemica con l'artiglieria pesante e inseguimenti in diligenza. In questi momenti viene però alla luce la mancanza di solidità dei personaggi: arrampicarsi con un lazo o cavalcare è di fatto uguale a camminare. Ma nonostante i difetti di natura perlopiù tecnica e una sporadica ripetitività, *Call of Juarez* riesce a centrare il suo bersaglio, ingranando un buon ritmo e cogliendo gli aspetti più roventi dell'immaginario western.

**Guglielmo De Gregori** **[7]**

Le espressioni dei personaggi sono rigide e irrealistiche, e specie nelle cut scene il risultato finale è molto antiestetico; un peccato perché invece l'abbigliamento e gli accessori sono dettagliati e ben scelti

L'impiego del collaudato Frostbite Engine (lo stesso utilizzato in *Battlefield: Bad Company*) garantisce un coefficiente di distruttibilità degli ambienti di tutto rispetto, senza per questo compromettere la qualità di texture, animazioni e modelli poligonali



# BATTLEFIELD 1943: PACIFIC

FORMATO: 360, PC, PS3 | GIÀ P.A.: DISPONIBILE
PUBLISHER: EA SVILUPPO: DICE PEGI: 16+ LINGUA: INGLESE

Sono i titoli come *Battlefield 1943* a rassicurare gli animi dinnanzi alla prospettiva di un futuro interamente in DLC. Il progetto con cui i ragazzi di DICE hanno rimpolpato i ranghi della serie bellica varata da EA nel 2002 non vuole infatti essere un semplice divertissement da concedersi tra un *BioShock* e un *Mass Effect*, ma una produzione ben più articolata, che ci si aspetterebbe magari di trovare sugli scaffali dei negozi piuttosto che in un file destinato al settore digital delivery.

Perseguire aspirazioni del genere implica ovviamente l'allestimento di una complessa struttura di gioco, cui deve far necessariamente eco un comparto grafico adeguato. In tal senso, la scelta di affidare lo sviluppo del titolo al team svedese già responsabile di *Bad Company* e *Mirror's Edge* appare quanto mai azzeccata e, senza dubbio, vincente.

Come sottolineato dalla data riportata nel suo nome, questo nuovo *Battlefield* ci catapulterà direttamente nel cuore del conflitto aereonavale combattuto tra Stati Uniti e Giappone, una delle pagine più sanguinose della Seconda Guerra Mondiale. Sullo sfondo di questo contesto, 24 giocatori opportunamente divisi in due differenti fazioni avranno la possibilità di riscrivere la propria, personalissima versione dei fatti, il che implicherà in prima istanza la scelta del mezzo con cui affrontare le ostilità e quindi un approccio diverso a seconda dello stesso.

Che si tratti di impersonare un cecchino o un esploratore, guidare un cingolato o un aereo, *Battlefield 1943* saprà comunque offrire sempre un'esperienza di gioco bilanciata e avvincente che, dipanandosi lungo tre esotici scenari ampiamente interattivi, non mancherà di germogliare in una vera e propria apocalisse in multiplayer.

Nel costante tentativo di snellire ogni tatticismo che possa ostacolare il ritmo di gioco, i ragazzi di DICE hanno deciso di non attribuire alcuna limitazione di sorta al numero delle munizioni a disposizione di veicoli e fanteria

Rafforzato da un framerate senza scossoni o intoppi e suggellato da un ritmo così alto da riuscire a dare nuovi significati al termine 'arcade shooter', il gameplay alla base dell'azione su schermo trova peraltro ulteriori alleati in un sistema di controllo tanto agile quanto preciso, nonché nella diabolica semplicità degli obiettivi da acquisire: immolando all'altare dell'adrenalina pura ogni eventuale velleità strategica, il gioco non chiederà di fatto altro che strappare al nemico il numero di bandiere territoriali prefisso, prima di concedere gli onori del caso ai vincitori.

Com'era lecito presupporre, la precisa volontà di ridurre al minimo gli svolazzi della forma comporta conseguenze anche sul numero delle classi disponibili, il che potrà senza dubbio lasciare perplessi i fan storici della serie, ma anche risultare dannatamente adatto a questa particolare operazione. Nell'elargire un ultimo plauso a un comparto visivo ben al di sopra degli standard imperanti in questo genere di prodotti, non possiamo tuttavia negare che l'aggiunta di qualche scenario supplementare avrebbe certamente giovato all'appeal di *Battlefield 1943*: fortuna che i primi aggiornamenti siano già in dirittura di arrivo, così come la nostra meritatissima promozione a pieni voti.

**Caterina Caratozzolo**

**[8]**

Stati Uniti contro Giappone. 2 fazioni per 2 squadre. 24 giocatori per 12 elementi ed ettari di terreno tropicale da distruggere e conquistare. Cosa chiedere di più ad uno sparatutto multiplayer only?

## Fuoco di copertura

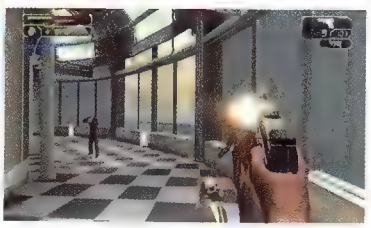
Lo snellimento dell'impalcatura tattico-strategica previsto dal team DICE determina anche l'impossibilità di prendere il controllo di unità navali. Comunque presenti in scena, esse sono state tuttavia riconvertite in comodi punti in cui sarà possibile rigenerare soldati e veicoli messi fuori combattimento. Tra le altre varianti proposte, troviamo infine l'opportunità di richiedere ulteriore supporto aereo: attivando quest'opzione i responsabili della decisione in esame potranno usufruire di una pratica visuale in prima persona, che risulterà più che efficiente nella gestione dei dog-fight.

Quella nube viola è il proiettile di un'arma aliena. Altra spunta sulla lista dei cliché: anziché sfruttare al massimo la loro avanzatissima tecnologia, i nemici preferiscono affidarsi a pistole giocattolo che emettono lampi d'energia colorati molto scenografici ma poco efficaci

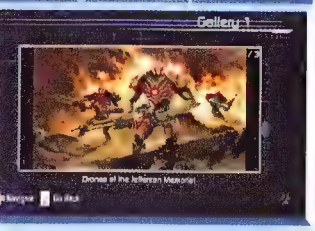
# THE CONDUIT

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SEGA
SVILUPPO: HIGH VOLTAGE SOFTWARE PEGI: 16+ LINGUA: ITALIANO

Il riconoscimento delle collisioni, vera linfa vitale di giochi come questo, funziona abbastanza bene per i colpi alla testa, ma quando in scena arrivano nemici volanti sembra dare per scontato che riescano a volare attraverso i proiettili anche quando sono perfettamente fermi. Si tratta comunque di una gradita variazione dai soliti appiedati



## La macchina degli stereotipi



***The Conduit*** **contiene un gioco nel gioco, uno involontariamente implementato dagli sviluppatori ma (credete a Game Pro) sorprendentemente spassoso per ogni vero patito, meglio se di lunga data, dell'arte videoludica. Per cercare di sfornare un FPS accattivante, i ragazzi di High Voltage Software hanno infatti attinto a piene mani dal 'Prontuario dei Luoghi Comuni dello Sparatutto 3D in Prima Persona', manuale che deve ormai avere le pagine lise, visto il massiccio uso che gli sviluppatori ne fanno da anni. *The Conduit*, però, supera i rivali: a voi il divertimento di giocare e cogliere le infinite analogie con altri prodotti dello stesso genere. Mettetevi in due davanti allo schermo: sarà persino un atipico gioco in multi...**

I giochi per Wii rappresentano il vero banco di prova per un critico videoludico. Questa strana, paradossale console da gioco è infatti la macchina delle contraddizioni, l'oggetto misterioso per eccellenza, pronta com'è a ospitare titoli rompicapo. Titoli che davvero fanno chiedere: "Ma è un bel gioco o no?". E senza che questa sia una domanda retorica.

*The Conduit* è un bel gioco, un gran bel gioco. Un gran bel gioco di 5 anni fa. Se siete dei nostalgici e per di più amanti (un po' leziosi) della Grande N, avrete un tremito nell'accendere la console. *Perfect Dark*, ecco cosa. Proprio lui, uno dei più grandi capolavori Rare (avete presente? Quella grande software house implosa tra le avide mani Microsoft... che colpo, Nintendo. Uno che neanche in Ocean Eleven. Ma questa è un'altra storia) che occhieggia verso di voi dallo schermo, mentre le vostre mani *hardcore* impugnano Remote e Nunchuk. Già, proprio così, *The Conduit* omaggia (plagia?) la prima gloriosa uscita di Miss Dark, a partire dalla trama a base di alieni e passando per il feeling di gioco e certe ambientazioni. Peccato che un pur decoroso motore grafico (sempre in ottica macchina del tempo, che poi è come dire 'parliamo di Wii in era HD') vada a cozzare con un'art direction piatta come una tavola (basti guardare l'artwork di copertina: un incubo da primi '90), con nemici ben poco reattivi e con meccaniche di gioco che davvero apparirebbero datate persino a un ragazzo entrato in coma ai tempi dell'uscita di *GoldenEye*.

Un fallimento, si direbbe. E invece no. *The Conduit* sa in realtà come farsi amare, è come la vostra vecchia fidanzata: un po' oca, un po' stupida, qualche difettuccio... però ha quel qualcosa, e poi le volete bene. I controlli sono ben mappati e, stanchezza a parte (un FPS su Wii sfianca, risultando in questo iperrealistico), fanno fluire il gioco, un gioco che, sebbene sia a tutti gli effetti un first person *Gauntlet* (uccidi i nemici e distruggi i punti di *respawn* da cui provengono), diverte e incoraggia a procedere, forte anche del fatto di avere ben poca concorrenza, in casa Wii. Idem per l'online, che c'è ed è sorprendentemente... accettabile. Ehi, gente, son tempi di crisi e siamo nel 2004. Accettabile è *bello*, ok?

Tutto considerato, in definitiva, *The Conduit* è proprio il Profeta che i guru della Nintendo Difference anabattista preconizzavano: un vecchio pazzo che dice di riscrivere il codice genetico del Tutto e dei Tutti ma che, in definitiva, farnetica versetti sconnessi facendoci divertire e, in parte, stregandoci. Ci si aggira per locazioni alquanto prive di anima a compiere gli stessi gesti, ma chi può davvero scagliare la prima pietra? Non certo un *Halo*, pur in odore di santità (e a buon diritto, ad avviso di chi scrive). Non certo i First Person Cloni di Mamma Sony per PS3. Valve, forse... ma il Reverendo Newell non esercita in questa diocesi, quindi il confronto risulterebbe decisamente ingiusto, quasi irriverente. Morale della favola? Duplice. Da un Wii non possiamo, a quanto pare, aspettarci il Messia degli FPS. Ma da un Wii, specie se non abbiamo alternative ludiche valide (no, rispolverare il Vectrex non conta), possiamo anche pretenderlo: SEGA e High Voltage Software ce lo hanno dato. Noi, piuttosto che scagliare la prima pietra, abbiamo preferito giocare. Sapete com'è, Erasmo da Rotterdam ci è sempre stato simpatico.

**Marco Accordi Rickards** **[7]**

Vedremo spesso il DIVA sul nostro schermo mentre proietta il suo fascio di luce sulle superfici, svela scritte nascoste o invisibili piste di briciole verso la prossima locazione e (purtroppo) indica fin troppo chiaramente dove l'illuminazione del gioco svolge peggio il suo compito

La riproposizione della collaudata interfaccia di comando Total Punch Control pone nuovamente la levetta analogica destra del pad al centro del gameplay, lasciando così ai pulsanti frontali compiti marginali e a quelli dorsali la gestione di guardia e schivate

# FIGHT NIGHT: ROUND 4

FORMATO: 360, PS3 USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: EA
SVILUPPO: EA CANADA PEGI: 12+ LINGUA: ITALIANO

Gli occhi della tigre. Si dice che anche il più affamato pugile del Bronx finisca col perderli una volta raggiunta la vetta. La carenza di motivazioni, che va spesso accompagnandosi con l'assenza di avversari all'altezza, può in effetti logorarti più di una serie di un Haymaker al volto. E questo i magnati di EA sembrano saperlo fin troppo bene. Diciamo pure che il solo spettro di questa prospettiva abbia per loro rappresentato una vera ossessione: da qui, l'esigenza di attendere ben tre anni, prima di regalare un sequel a quel *Fight Night Round 3* che ancora oggi non faticherebbe a fare la sua figura. Da qui, la necessità di affidarne lo sviluppo al collaudato Team EA Canada, piuttosto che ai reduci della defunta divisione di Chicago. Facce nuove, motivazioni fresche: nessun appagamento. È essenzialmente per questo motivo che oggi non ci ritroviamo qui ad abbozzare stentati sorrisi di approvazione di fronte al solito 'more of the same'. *Fight Night Round 4* va di fatto ben oltre il semplice appianamento delle increspature mostrate dal suo predecessore: è muscoli, sudore e sangue. In altre parole, la boxe come mai nessuno era stato in grado di trasporla in ambito videoludico. Al di là del tripudio di effetti particellari legati alle conseguenze dei colpi e dello sconcertante realismo proprio di modelli poligonali e relative animazioni, non troviamo in effetti un semplice 'gioco' ma una simulazione pura, profonda, che celebra la complessità della Nobile Arte in tutta la sua interezza.

Piuttosto che ridursi a un mero susseguirsi di scazzottate e KO a profusione, gli incontri andranno pertanto assumendo i toni di articolate battaglie tattiche da gestire centellinando ogni risorsa: una viscerale danza fatta di pazienti strategie, cruda fisicità e primordiali istinti, che la collaudata interfaccia analogica Total Punch Control saprà immortalare con capillare precisione.

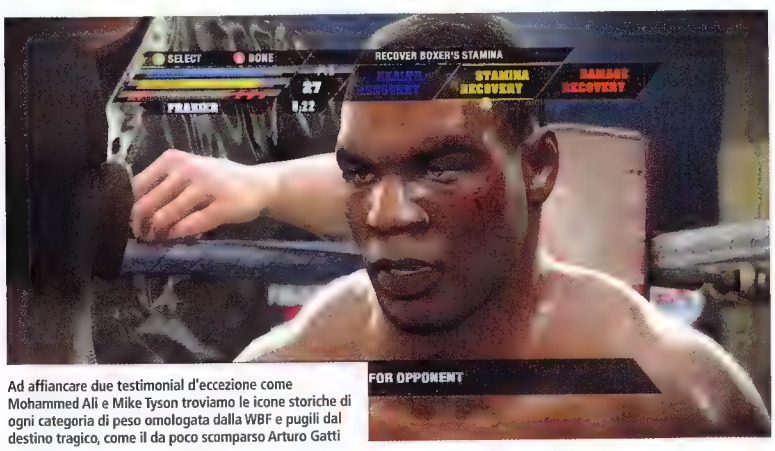
L'elemento visivo che più colpisce è senz'altro la gestione dinamica della muscolatura degli atleti, che immortala con straordinario realismo torsione dei muscoli, vascolarizzazione e striature dei tessuti

In relazione a questo particolare concept, diventa chiaramente fondamentale seguire un approccio ragionato anche in termini organizzativi: avviare una carriera non significherà unicamente creare il proprio emulo di Ivan Drago e lanciarsi all'assalto dei titoli in palio, bensì costruire la consapevolezza del campione, allestendo match alla sua portata, senza mai tralasciare il culto dell'allenamento. Sebbene la scalata alla gloria possa risultare alla lunga troppo schematica e per certi versi persino monotona, essa saprà conferire senz'altro il giusto peso specifico all'impresa perseguita.

Come lecito presupporre, la complessità strutturale di *Fight Night Round 4* raggiunge il suo apice in modalità multiplayer: libera dagli algoritmi di un'intelligenza artificiale sì perspicace ma chiaramente mai del tutto imprevedibile, l'esperienza di gioco offerta rasenterà di fatto vette qualitative che nessun episodio di lag saprà compromettere.

Se aggiungiamo alla ricetta il solito tripudio di licenze, lustrini e sonorità di cui solo EA sembra esser capace, otteniamo in definitiva una produzione imponente che, siamo pronti a scommetterlo, non avrà eguali fino a quando i suoi produttori non decideranno di regalarle un adeguato erede.

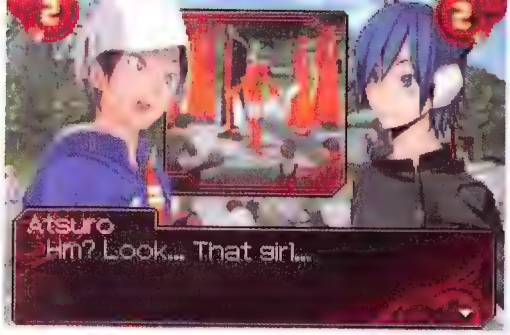
**Caterina Caratozzolo** **[9]**

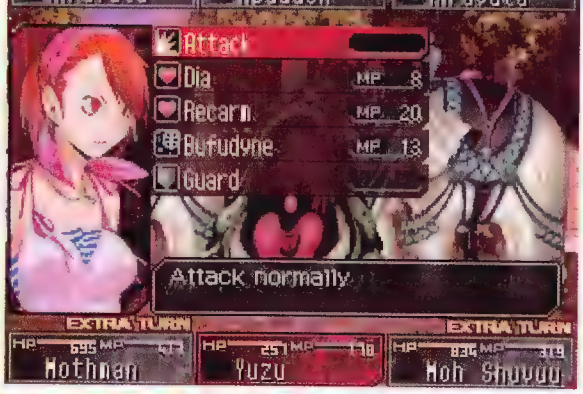


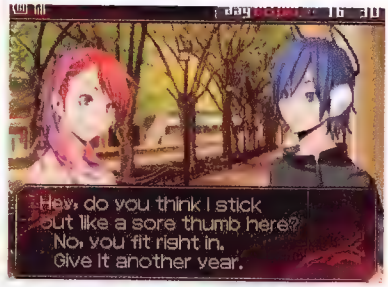

Ad affiancare due testimonial d'eccezione come Mohammed Ali e Mike Tyson troviamo le icone storiche di ogni categoria di peso omologata dalla WBF e pugili dal destino tragico, come il da poco scomparso Arturo Gatti

## Training Montage

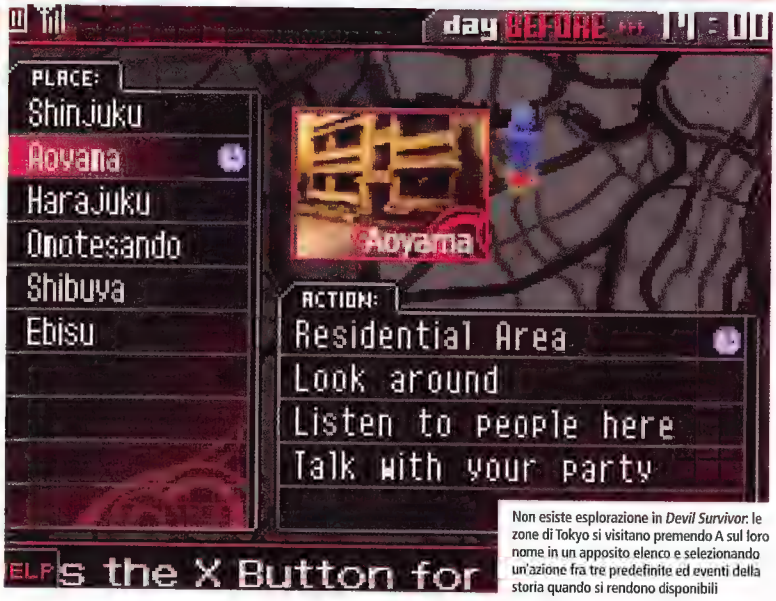
**Un'equilibrata gestione degli allenamenti determinerà una tangibile evoluzione tattico-fisica del pugile controllato. In tal senso, la modalità GYM offre sei differenti routine di esercizi legate ad altrettanti minigiochi. Le schede prevedono sessioni di sparring, prove di resistenza, percussioni al sacco, esercizi al punching bag e pratica di combo, il cui esito favorirà un incremento degli attributi direttamente proporzionale alla qualità della prestazione. Onde evitare una crescita troppo repentina del nostro atleta, ci sarà anche la possibilità di sostenere solo una tipologia di esercizio per incontro. Non di meno, durante i match sarà possibile intervenire sulle sue risorse residue, utilizzando punti esperienza guadagnati nel corso dei vari round per rimpinguare barra di energia e stamina.**



L'impronta moderna che da sempre caratterizza *SMT* viene sfruttata intelligentemente incasellando tutte le funzioni accessibili dai personaggi nell'interfaccia del COMP, console portatile identica al DS che, come quest'ultimo per il giocatore, rappresenta il tramite con un altro mondo al di là dello schermo




Non esiste esplorazione in *Devil Survivor*: le zone di Tokyo si visitano premendo A sul loro nome in un apposito elenco e selezionando un'azione fra tre predefinite ed eventi della storia quando si rendono disponibili

## SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR

FORMATO: DS USCITA: DISPONIBILE (JP, USA), TBA (EUR)
PUBLISHER: ATLUS SVILUPPO: INTERNO PEGI: TBA LINGUA: INGLESE

### Qualcuno offre di più?

L'unico modo per aumentare il parco demoni e ottenerne di migliori, oltre che per procurarsi nuovo materiale per le fusioni alla Cattedrale, è vincerli alle aste online. E l'unico modo per vincere alle aste è possedere fiumi di Macca, la valuta del gioco. Funzionano in un modo che risulterà immediatamente familiare ai frequentatori di eBay: i partecipanti fanno le loro offerte entro un tempo limite di 5 secondi, trascorso il quale è il momento dell'offerta finale in cui siamo obbligati a proporne una per poi conoscere i prezzi degli altri concorrenti e scoprire dunque se ci siamo accaparrati il demone. Possiamo, ovviamente, approfittare dell'opzione 'Compralo Subito' nella prima fase della contesa e pagare il prezzo pieno. Ogni demone ha un voto in stelle che ne sancisce il valore ed è persino possibile che alcuni venditori compiano scorrettezze nei nostri confronti: in tal caso, scegliere di non pagare non intaccherà il nostro livello di feedback.

Un conto alla rovescia fatale, un gruppo di adolescenti intrappolati all'interno di una zona di Tokyo, sottoculture giovanili in grande spolvero e poteri speciali innescati da un simil-DS: volendo tracciare un parallelo forzato e piuttosto azzardato, *Devil Survivor* sembrerebbe dalle sue premesse la risposta geek e tecnocratica di Atlus allo stile trendy made in Square Enix di *The World Ends with You*. Una sensazione che svanisce dopo pochi minuti di gioco davanti a un gameplay più statico, in un certo senso più classico, e a un accento posto su elementi costitutivi decisamente diversi a tutti i livelli.

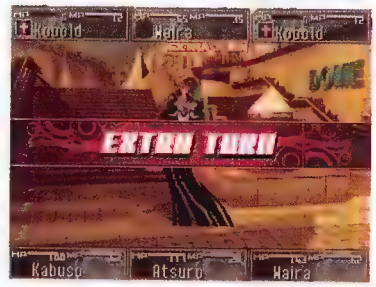
*Devil Survivor* altro non è che un perfetto *Shin Megami Tensei* in miniatura, che torna agli antichi fasti della serie pur conservando gelosamente le lezioni apprese con la deriva più alla mano degli ultimi due *Persona*. Tre amici si ritrovano imprigionati nel centro di Tokyo per un improvviso blackout causato da una misteriosa esplosione, mentre i demoni cominciano ad apparire nel mondo degli umani; ovviamente, come da tradizione del franchise, gli stessi nemici da noi combattuti potranno essere reclutati come membri delle squadre dei protagonisti attraverso acquisti e fusioni che danno vita a nuovi demoni. Anziché ridursi a JRPG puro, il gioco abbraccia però il popolare genere dei tattici alla *Final Fantasy Tactics Advance*, con una navigazione tramite menu e battaglie innescate semplicemente selezionando una voce nell'elenco delle locazioni. Il tipico spostamento su griglie isometriche si mescola comunque a schermate di combattimento che stuzzicano la nostalgia degli appassionati di vecchia data: i mostri ci compaiono davanti in una visuale in prima persona, mentre sfruttare adeguatamente le loro debolezze (fortunatamente sempre mostrate nello schermo superiore) e tutte le abilità a nostra disposizione si rivela indispensabile per evitare sconfitte schiaccianti. Siamo di fronte infatti a un'esperienza realmente ostica, in cui un singolo sbaglio, così come fraintendere le priorità di una missione, può significare la rovina. Quasi troppo spietato, considerando che già nel primo dei sei giorni di gioco sarà necessario ritentare gli scontri più volte: ma questa, dopotutto, è una vera lotta per la sopravvivenza, per quanto a volte un po' troppo regolata dal caso. Non aiutano purtroppo i menu confusionari che obbligano a cercare le opzioni col lanternino e con cui si comincia ad acquisire dimestichezza solo dopo del tempo.

A ravvivare l'offerta di un impianto ludico inizialmente poco interessante interviene la trama, narrata in modo brillante con testo e ritratti alla maniera dei racconti interattivi tanto in voga su DS al momento: tra l'altro, la possibilità di intervenire sullo svolgimento della storia selezionando le risposte ai nostri interlocutori permette una partecipazione nemmeno troppo marginale agli eventi. Lo scorrere del tempo che si innesca con eventi narrativamente determinanti, se all'inizio permette di leggere tutti i dialoghi con relativa calma, ben presto costringe a barcamenarsi tra una manciata di opportunità con la costante paura che i nostri interlocutori scompaiano definitivamente se non saremo lì con loro al momento giusto.

Nonostante l'accento posto sull'elemento temporale tipo *Persona 3* e *4*, ad ogni modo, si tratta come in quei due casi di un'esperienza decisamente improntata alla riflessione, in cui le ore e le mosse d'attacco sono risorse da spendere solo dopo aver considerato attentamente i pro e i contro. Sconsigliato a chi ha poca pazienza, da tenere d'occhio per tutti gli altri.

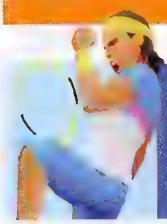
**Virginia Petrarca**

**[7]**



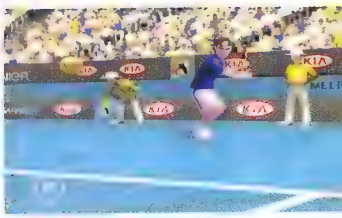

Ogni partecipante a uno scontro ha a disposizione un colpo; mandando a segno un critico o un incantesimo dell'elemento giusto si può però ottenere un turno extra o sottrarlo al bersaglio, un meccanismo spesso fondamentale per la vittoria

Lo stile scelto da EA Sports aiuta a enfatizzare le espressioni e i gesti di trionfo dei tennisti. Ecco una Venus Williams esultante



# GRAND SLAM TENNIS

FORMATO: Wii USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: ELECTRONIC ARTS
SVILUPPO: EA CANADA PEGI: 3+ LINGUA: ITALIANO



Quando *Wii Sports* fece irruzione nei salotti dei videogiocatori, fu il tennis a lasciare il segno più di ogni altra modalità. Quella semplice, semplificatissima disciplina riusciva a dimostrare in un solo sfolgorante momento tutta la grandezza e la genialità del progetto Revolution. Sì, il mondo dei videogiochi poteva davvero essere all'alba di una rivoluzione copernicana; sì, poteva davvero darsi che non si potesse tornare indietro. La fisicità dello sport, la concentrazione che trascende la tecnica manuale da *videogame*, l'immedesimazione istantanea nonostante i Mii: esattamente, il tennis di *Wii Sports* ricreava la ruota, contro tutto e tutti. Poi un'epifania, almeno nel giocatore più consapevole: l'impossibilità di controllare il movimento del tennista, pur necessaria e doverosa per la mission commerciale e pedagogica del gioco in questione, costituiva allo stesso tempo un freno per il gameplay. Virgilio ci aveva accompagnato fin lì... dov'era Beatrice?

*Grand Slam Tennis* è Beatrice, e se amate il tennis e i videogiochi, state pronti a prendere la sua mano (racchetta) nella vostra e a varcare le soglie del Paradiso tennistico elettronico. Perché non ci sono santi (concedeteci il gioco di parole): da oggi il Wii è un acquisto obbligatorio per i tennisti virtuali. Punto. Game, set e dannato match. Ma tutto sta nel perché, ed è quanto ci accingiamo a illustrarvi.

Tanto per cominciare, la scelta compiuta da EA circa la grafica del gioco è intelligente. Gli sport virtuali, complice l'alta definizione, hanno raggiunto un livello di fotorealismo tale da rendere la console Nintendo inadeguata all'impresa. Per buono che sia, un gioco per Wii che voglia essere '*il Gran Turismo*' della racchetta farebbe storcere il naso. Ecco quindi che il team canadese del colosso guidato da Peter Moore sforna un gioco dal taglio cartoon moderato, con uno stile cool ma scanzonato, perfettamente consono sia alla console che al genere videoludico sportivo. Dietro questo look, peraltro, si nasconde un titolo che sa essere simulativo senza essere difficile: il Nirvana digitale, e tutto grazie a impeccabili controlli che glorificano il Remote con Nunchuk e, badate bene, con Wii MotionPlus, accessorio incluso nella confezione. Esatto, i controlli sono quasi perfetti. Sebbene si possa giocare con movimenti automatici solo con il Remote, è nella configurazione 'full optional' che il gioco esprime il suo potenziale. Mentre con l'analogico ci muoveremo sul campo, con il Remote 'potenziato' serviremo e colpiremo la palla, con grande precisione e soddisfazione. Controllo 'uno a uno'? No, ancora no, ma il sistema funziona che è una meraviglia, con A e B a consentire smorzate e pallonetti. Che cosa significa tutto ciò? Il livello simulativo di *PES* con la facilità di *Sensible Soccer*: una combinazione devastante.

"Ma il resto?", vi chiederete. Il resto è un optional ma c'è. C'è dannatamente tutto. Un editor snello e appagante, modalità online sorprendentemente ricche, una carriera Grande Slam intrigante e duratura... in multiplayer, poi, ci sono opzioni da party game genuinamente funzionanti, nelle quali i giocatori si alternano sul campo dando vita a sfide spassose e varie, fatte di obiettivi speciali e balletti bizzarri tra le regole del tennis. Insomma, altroché gli stanchi e ormai quasi intollerabili minigiochi di *Virtua Tennis*, qui si è scritto il futuro di un genere. Sì, perché dopo *Grand Slam Tennis* indietro non si torna, e il tennis col pad è solo un ricordo. Un brutto ricordo.

**Marco Accordi Rickards**

**[9]**

***Grand Slam Tennis*** **non è un gioco semplice che apre a tutti le sue finezze e profondità: ci vuole una buona dose di perizia anche solo per capire come il Wii MotionPlus agisce sul comportamento della racchetta e sulle variabili in campo**

## Grand Fitness Tennis

**Il casual gamer che è in voi (o che magari, molto più semplicemente, si nasconde dentro casa sotto le sembianze di vostra sorella) non tema: la completezza del pacchetto *Grand Slam Tennis* include anche la possibilità di impostare un piano di consumo calorico per utilizzare (divertendosi) il gioco EA Sports e al contempo perdere qualche etto di troppo, magari accumulato stando seduti davanti a una PS3. Datevi un obiettivo e poi gettatevi sui campi: tra erba, sintetico e terra battuta, non mancheranno mai superfici sulle quali sgambettare rincorrendo una palla, con la CPU del vostro Wii intenta a calcolare le calorie da voi spese. Non sarà *Wii Fit*, certo, ma qualcosa dovremo pur fare nell'attesa del suo sequel...**

# PRINNY: CAN I REALLY BE THE HERO?

SCHEDA: PSP USCITA: DISPONIBILE PLAYERS: 1 GIOCATORI
SVILUPPO: NIPPON ICHI SOFTWARE PEGI: 7+ LINGUA: INGLESE

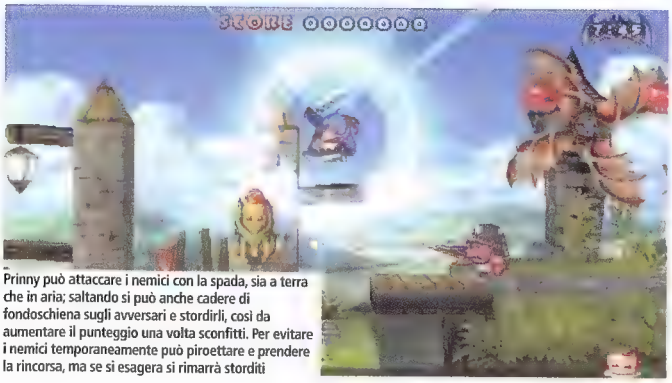
La storia è ironica e sopra le righe come ogni episodio della serie: qualcuno ha mangiato il dolce di Etna e la padrona degli inferi obbliga i servili Prinny a recuperare l'Ultra Dessert, straordinario piatto i cui (a dir poco insoliti) ingredienti sono custoditi dai boss. Questi a loro volta sono sempre protagonisti di simpatici siparietti

Il modo in cui Etna tiranneggia i suoi sottoposti sembra una metafora di come il gioco tratta i suoi acquirenti. Sbraita, ordina ed esige imprese assurde, esattamente come fa questo platform, spin-off di una delle saghe hardcore per eccellenza. La complessità della serie SRPG non poteva che generare una degna controparte, che omaggia e prende ispirazione dai titoli più impegnativi del genere, *Ghosts 'n' Goblins* su tutti. Proprio con quest'ultimo *Prinny* ha in comune la meccanica di salto, la cui traiettoria in caduta non può essere modificata. Non un difetto di design ma un limite volutamente inserito che imposta tutto il ritmo di Prinny e, come inevitabile conseguenza, ne rende improba la difficoltà.

Il tocco di Nippon Ichi in questo classico schema è che al posto delle classiche tre vite iniziali ne avremo 1000, giustificate in modo esilarante (per non dire un po' deprimente) dalla storia. Grazie a una bandana magica ogni Prinny può infatti sopravvivere fino a tre volte, dopodichè esploderà e passerà la staffetta a un altro dei commilitoni. Per chi volesse seguire nella realtà la stessa sorte delle dolci e sfortunate mascotte, ovvero esplodere, c'è la possibilità di aumentare la difficoltà e ridurre il numero di tentativi a uno. Se comunque pensate che 1000 vite per sei livelli possano essere tante vi sbagliate di grosso: ogni più breve passaggio richiede una precisa meccanica per essere affrontato, e chi manca di riflessi può affrontarlo come un puzzle game pianificando le sue mosse, fallendo e ritentando.

L'humour nero di Nippon Ichi e i bellissimi sfondi nascondono in realtà un gioco che provoca sofferenza ma la sua anima risiede proprio nella sfida e nella soddisfazione di averla portata a termine. Ora aspettiamo soltanto di vedere su YouTube record improbabili come gente che finisce il gioco con un solo Prinny.

**Guglielmo De Gregori** **[7]**




Prinny può attaccare i nemici con la spada, sia a terra che in aria; saltando si può anche cadere di fondoschiena sugli avversari e stordirli, così da aumentare il punteggio una volta sconfitti. Per evitare i nemici temporaneamente può piroettare e prendere la rincorsa, ma se si esagera si rimarrà storditi

# DARKNESS WITHIN: SULLE TRACCE DI LOATH NOLDER

PIATTAFORMA: PC USCITA: DISPONIBILE
PUBLISHER: ADVENTURE PRODUCTIONS
SVILUPPO: ZOETROPE INTERACTIVE PEGI: 7+ LINGUA: ITALIANO

Alcuni appunti possono essere sottolineati per poi avviare i processi deduttivi del protagonista con un'apposita icona. Divertente, ma per evitare la frustrazione di cercare un ago in un pagliaio si può anche cercare automaticamente indizi (tranne quelli nascosti) su tutta la pagina con la lente d'ingrandimento

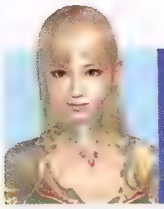
Gli ambienti riescono talvolta a impressionare piuttosto bene il senso di inquietudine e sfacelo morale dei protagonisti della vicenda. Molto ben ricostruita è la necessità di dover ricomporre i tasselli di una verità troppo orribile per essere accolta da una mente sana

Come trasposizione delle atmosfere lovecraftiane, difficilissime da riprodurre pur solleticando da decenni la fantasia di una quantità di artisti di media diversi, *Darkness Within* si rivela subito sorprendentemente riuscito, anche se vira pericolosamente più volte verso il ricorso a mitologie già conosciute in ambito mondiale come oscure e misteriose. Lovecraft, vogliamo ricordarlo, si è rifatto solo raramente, e solo come trampolino di lancio per la sua fervida immaginazione, a leggende esistenti, preferendo crearne di completamente proprie. Per il resto, da questo punto di vista c'è assai poco di cui lamentarsi nel visitare gli angosciosi e opprimenti scenari del gioco.

L'utilizzo della prima persona, il più sensato in un gioco che vanta tali ispirazioni, richiama subito alla mente *Dark Corners of the Earth*, che però falliva nelle sue rappresentazioni esplicite del terrore strisciante e nei dialoghi troppo prosaici per poter essere accostati allo stile ponderoso e visionario della materia d'origine. Ci troviamo di fronte a un'esperienza decisamente più lenta e raccolta di quell'altro esperimento, come si addice a una vera avventura punta e clicca; forse, però, è addirittura troppo lenta. Si impiegano parecchi minuti a visitare le varie locazioni, dove gli elementi di interesse sono fortunatamente segnalati da un'immediata trasformazione del cursore nell'unico metodo di interazione possibile, che però è allontanata da varie schermate totalmente inutili che fungono semplicemente da zoom. È piacevole e interessante poter pasticciare con i pulsanti del cellulare o di un mangianastri anziché lasciare che il gioco lo faccia per noi, ma lo stesso non può dirsi del cliccare svariate volte sullo stesso oggetto per aprirlo, raccoglierlo o esaminarlo. Anche il metodo per combinare gli oggetti dell'inventario, ovvero inserirli nelle stesse caselle dove si raggruppano gli indizi, risulta macchinoso e anti-intuitivo.

Questa è decisamente un'avventura con pochi compromessi: pagine e pagine da leggere (purtroppo in un Italiano spesso mediocre) anche solo per il puro piacere di scoprire dettagli della storia e dell'ambientazione e per individuare le somiglianze con i veri racconti di Lovecraft, schermate da esplorare laboriosamente, indizi e oggetti dispersivi da raccogliere con santa pazienza. Ma a chi si considerasse in possesso dei requisiti potrebbe riservare più di una sorpresa.

**Virginia Petrarca** **[6]**



# DYNASTY WARRIOR 6: EMPIRES

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: KOEI, SVILUPPO: OMEGA FORCE
PEGI: 16+ LINGUA: INGLESE

*Dynasty Warriors* è una saga che oramai viaggia da sola, con il suo target ben definito e i suoi cliché dai quali non si sottrae. Se non amate il genere è inutile proseguire, ma se falciare migliaia di nemici con l'alabarda è il vostro sport, questo sesto capitolo presenta ottime introduzioni che faranno contenti i fan della serie.

La componente strategica è migliorata di molto, grazie al crescente numero di azioni che si possono eseguire e alle abilità da utilizzare. Il numero dei personaggi è diventato spropositato e, come se non bastasse, l'editor permette di crearne uno da zero con una discreta quantità di parametri selezionabili. Il gioco è al solito molto lungo e pieno di sottotrame che si arricchiscono di missioni da mercenario da portare a termine, scollegate dalla narrazione principale. Si può cambiare fazione, scegliere la carriera da generale o quella di sovrano assoluto, decidendo così ogni azione senza sottostare a nessun tipo di ordine. Una volta in battaglia, invece, si può notare come la fluidità su schermo sia ancora migliorata, così come il numero di nemici presenti, anche se delle volte gli scenari e l'azione di gioco risultano troppo monotoni e ripetitivi.

Durante il consiglio verrà fatto il punto della situazione e si decideranno le mosse future. Se la nostra posizione nell'armata sarà elevata, potremo anche dare consigli al sovrano

Situazioni come queste sono all'ordine del giorno e, in alcuni casi, il numero dei nemici sarà di molto superiore

Enorme invece la sezione dedicata agli extra che permette un'ottima dose di rigiocabilità grazie alle opzioni acquistabili nell'apposito negozio, così da sbloccare obiettivi in apparenza fin troppo difficili. Ottima anche la sezione piena di wallpaper, voci e altri materiali collezionabili.

Un gioco da alti e bassi quindi, dedicato quasi esclusivamente ai fan della serie e molto elitario nelle scelte. Se non ne avete mai giocato uno, consigliamo un giro di prova prima.

**Stefano Mancini** **[7]**

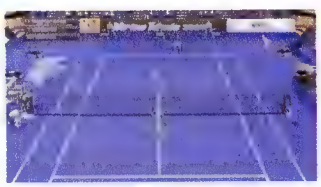
# VIRTUA TENNIS 2009

FORMATO: 360 (VERSIONE PROVATA), PS3, Wii, PC
USCITA: DISPONIBILE PUBLISHER: SEGA SVILUPPO: SUMO DIGITAL
PEGI: 3+ LINGUA: ITALIANO

Nonostante l'enorme giocabilità, il titolo SEGA si porta dietro un problema che affligge *Virtua Tennis* dalla sua prima uscita: i continui tuffi da una parte all'altra del campo, con tennisti che quasi spendono più tempo al suolo che non in piedi impegnati in dritto e rovescio. Anche negli scambi sotto rete, il rischio di incappare in sgradevoli momenti più simili al ping-pong che non al tennis non è affatto basso e fa calare di molto la credibilità generale.

La versione *2009* segna finalmente una svolta sotto questo punto di vista, eliminando il tuffo se non in casi estremi (e perfettamente consoni all'azione di gioco) in favore di uno sbilanciamento del tennista in corsa verso la palla. Per questo riuscire a prendere un tiro molto angolato significa vedere il tennista sforzarsi, colpire la palla e poi cercare l'equilibrio per riprendere a correre. Grazie a queste nuove animazioni e al cambio dei tempi di risposta, il realismo del titolo è molto più alto e le partite sono belle da vedere e da giocare.

Il comportamento della pallina sulle varie superfici è stato migliorato, ma alcuni campi hanno tinte troppo forti che rischiano di dare fastidio all'azione di gioco



Nonostante i tennisti siano ovviamente aggiornati, il loro numero è ancora un po' troppo basso

Le potenzialità dell'online invece sono state sfruttate appieno, ed è ora possibile partecipare a partite classificate direttamente dal menu principale o entrare all'interno del World Tour e portare a termine i tornei disponibili. *Virtua Tennis 2009* quindi innova il minimo indispensabile, ma lo fa con intelligenza ed attenzione, offrendo sì lo stesso prodotto da qualche anno a questa parte, ma portandolo a livelli di eccellenza. Basta una partita per non smettere più, e questo è un punto di forza così potente da far entrare il titolo SEGA nella lista dei titoli sportivi da avere.

**Stefano Mancini** **[7]**

**Vasto, non lineare, spesso dimenticato: Wonder Boy III ha rimescolato il platform tradizionale spostando la sua attenzione su un intero mondo da esplorare**

La libertà d'azione: una specie di insidioso miraggio che ha trascinato schiere di team di sviluppo nelle sabbie mobili, dove non hanno potuto fare altro che agitarsi invano e morire. C'è moltissimo in gioco: sembra che per goderci l'esilarante sensazione di un *Crackdown* dobbiamo sorbirci la brancolante demenza di una decina di *Boiling Point*, con giochi che fatalmente pensano che un'avventura a struttura aperta sia la stessa cosa della mancanza di uno scopo e offrono quindi un sistema di orientamento inesistente e un ritmo scialbo al posto di allettanti inviti a esplorare.

Quei rari esempi di giochi che sono riusciti a far sentire il giocatore effettivamente senza catene sono, inevitabilmente, titoli che hanno selezionato con attenzione una fetta ben precisa di libertà personale su cui concentrarsi: lo stesso approccio che ha portato Realtime Worlds a scuotere via quasi ogni parvenza di personaggi, storia e struttura da Pacific City per accogliere un protagonista in grado di fare praticamente qualunque cosa, o che ha suggerito a Smilebit di riversare

# TIME EXTEND

## WONDER BOY III: THE DRAGON'S TRAP

FORMATO: **MASTER SYSTEM**
PUBLISHER: **SEGA**
SVILUPPO: **WESTONE**
ORIGINE: **GIAPPONE**
ANNO DI USCITA: **1989**

quasi ogni suo sforzo nell'esaltazione del movimento anziché sulle meccaniche di combattimento nello sviluppo di *Jet Set Radio*. Ma già due decenni prima Westone, sviluppatore di *Wonder Boy III: The Dragon's Trap*, aveva trovato la sua soluzione: portare la libertà di scelta nella tradizione lineare dei platform non riscrivendo le regole ma fondendole con la filosofia 'vai ovunque, fai quello che vuoi' di stampo GdR. E così si è generata una vera e propria ventata d'aria fresca, un'esperienza strana e inebriante che quando ingranava sembrava essere arrivata da un lontano futuro in cui i videogiochi avevano molti meno confini.

Era inevitabile che l'elemento GdR avrebbe sofferto nel mix. La storia narrata in *The Dragon's Trap* è quasi inesistente e si limita a una serie di trasformazioni da una forma animale all'altra per avere accesso a sempre più parti dell'ambientazione. Tutto l'armamentario trovato o acquistato sul cammino tende a essere piatto e poco ispirato, mentre i combattimenti raramente si risolvono in qualcosa di più di una serie di mazzate a un gruppetto di mostri colorati, con qualche occasionale incantesimo lanciato nel mucchio per accelerare l'inevitabile.

Ma anche se neppure lontanamente complesso quanto le classiche avventure realizzate al tempo, se visto puramente come un platform il titolo Westone resta unico

I personaggi feriti sembrano più sconvolti e imbarazzati che sofferenti. In compenso i restart sono brutali, nonostante le password

**UOMO-PICCIONE**

Sappiamo che suona improbabile, ma persino una IP invecchiata come *Wonder Boy* ha dei fan in quel di Hollywood, dove nel 2008 hanno circolato voci di una versione cinematografica in lavorazione scritta da Robin Morningstar (autore di script inutilizzati per Contra e Prince of Persia) e diretta dal genio delle trasposizioni da videogioco Uwe Boll. Sega ha rapidamente abbattuto il progetto non appena informata, ma Morningstar sta ora lavorando a un film di Wonder Boy in CGI che dai primi video mostrati si direbbe un altro epico fallimento. Notevole, vero?

nel suo genere. Già dalla prima sequenza pre-titoli di apertura in cui, gettati in un dungeon, riusciremo a localizzare il boss soltanto facendo l'impensabile e andando verso sinistra anziché verso destra, *The Dragon's Trap* rovescia alcune delle convenzioni del genere, addirittura rivoluzionando il concetto della conseguenza di una caduta in un burrone. Sinonimo di morte istantanea nei mondi di precisione al pixel di *Mario* o *Sonic*, in *Wonder Boy* questa svista non fa altro che trasportarci sottoterra, dove l'avventura può continuare; cadere in mare, anziché far finire l'avventura nella tomba liquida che ci aspetteremmo, [illegible] con pesci, polpi e invertebrati. Man mano che la confidenza del giocatore col mondo di gioco cresce, molto del divertimento consiste nel testare [illegible]

## La vera storia di *The Dragon's Trap*

[illegible]

Boy o la lunga missione per la vendetta che innesca: riguarda piuttosto la parabola della libertà in espansione del giocatore, il modo in cui ogni boss fight e conseguente trasformazione, da lucertola a topo a piranha e così via, allarga sempre più i nostri orizzonti. È un modo elegante di creare ritmo, che saccheggia *Zelda* mostrando regolari anticipazioni di quello che verrà e brevi

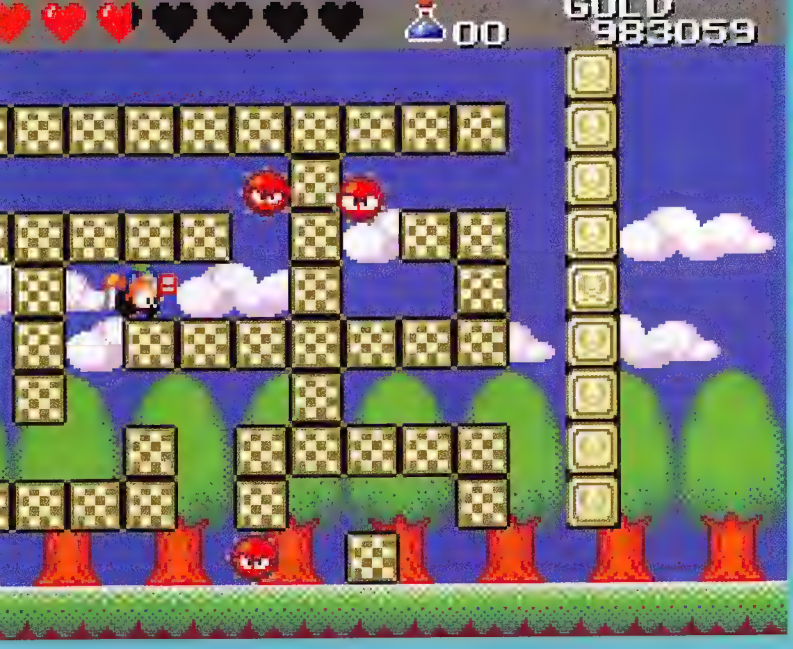
**Lo sviluppatore mostra regolari anticipazioni e brevi scorci di aree che potremmo raggiungere se solo potessimo nuotare, o camminare sul soffitto**

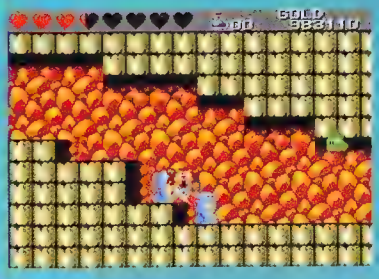
scorci di aree che potremmo raggiungere se solo potessimo nuotare o camminare sul soffitto, o entrare in fessure minuscole. Alla fine, avverando le speranze del giocatore, Wonder Boy prende il volo nella forma di Hawk-man [illegible]

[illegible]

possibilità di farlo e persino accedendo al castello in rovina dei titoli d'apertura. Anche in questi momenti c'è però talvolta una nota stonata che rivela la natura povera delle locazioni di *Wonder Boy*. Benché veniamo lautamente ricompensati per i nostri vagabondaggi in termini di oggettistica, quasi tutti si concludono con un segno evidente dell'incapacità del gioco di mantenere appieno le sue promesse, ovvero con una porta magica che non ci conduce verso una nuova fantastica sorpresa, ma nuovamente nelle monotone strade del villaggio centrale. Visitato oggi, il mondo di *The Dragon's Trap* è ancora massiccio, ma non per questo necessariamente eccitante. È vero che si può andare ovunque si voglia se si sbloccano le porte giuste, ma c'è un

senso di inevitabilità in quello che troveremo una volta giunti a destinazione [illegible]





up, *The Dragon's Trap* non è comunque sfuggito alla maledizione del grinding da GdR, spostandola semplicemente sul versante geografico.

Lo stile estetico sgradevole non aiuta. Wonder Boy ha sempre avuto un non so che di poco attraente, un aspetto gonfio e tozzo imparagonabile al design iconico di Mario o al look semplice e fiabesco di Link. Non migliora nemmeno trasformandosi nelle varie creature, mentre il mondo in cui si muove sembra abbozzato e stereotipato. Stranamente, però, tutti gli scompensi creativi del gioco sono parte del suo fascino: alcuni segreti e occasionalmente sprazzi di design intelligenti (molto belle la montagna in lontananza che si rivela essere la prua di un vascello sommerso e la caverna che nasconde il covo di una banda di ninja), suggeriscono che *The Dragon's Trap* potrebbe risiedere in una specie di 'mezza via' dell'immaginario.

Gli scheletri armati di sciabola e i granchi assassini sono abbastanza colorati da spingere l'immaginazione nel giusto verso, mentre la piattezza dell'esecuzione non lascia altra scelta

**È in conclusione un esperimento unico**, che prende in prestito la libertà di uno stile di gioco e contemporaneamente il dinamismo di un altro, trasformando quella che poteva essere un'esperienza ordinaria in qualcosa di ipnotizzante. Non è stato il primo titolo a tentare un'ibridazione simile: *Zelda II* già incorporava sezioni a scorrimento laterale, mentre *Wonder Boy in Monster Land* era sostanzialmente un GdR platform, per quanto lineare. Ma quello che rende unico *The Dragon's Trap* è l'abbandono con cui si lancia nell'impresa, archiviando mappe dell'overworld e altri meccanismi tipici, fiducioso che il giocatore sarà felice di esplorare anche senza alcun sentiero di briciole a guidarlo e con poche indicazioni che stia persino andando nella direzione giusta.

Ogni avventura apparsa su Master System esiste solo per ricordare che la fissazione dei videogiochi per le classificazioni rigide è più controproducente che altro. Alcuni titoli prosperano se ricondotti a una tipologia familiare, ma così decine di altri giochi, meno dotati nella sottile arte della ripetizione delle feature, nascono vecchi. Guardando le tradizioni dei GdR attraverso la lente dei platform, *The Dragon's Trap* quindi offre una rara occasione di originalità. Non è perfetto, certo, e talvolta nemmeno particolarmente godibile, ma col suo creativo scontro di format e con la realizzazione di un mondo che richiede sperimentazione ed esplorazione da parte del giocatore, i game designer hanno dato un seguito non solo al predecessore *Monster World*, ma in generale ai platform. Ed è così che, tanto per tener fede al nome del protagonista, proviamo una sensazione che potremmo ben chiamare meraviglia.

## LA TRAPPOLA DEI PORTING

Come tutti i *Wonder Boy* prima di esso, *The Dragon's Trap* è stato convertito più volte, sempre assumendo nomi diversi per confondere meglio le idee. Pur essendo straordinariamente inadatto alle console portatili, è apparso sul Game Gear di Sega nella forma di *Monster Land II* per poi riaffiorare ancora sul Turbografx-16 (e conseguentemente sulla Virtual Console) di NEC come *Dragon's Curse*, privato di qualunque riferimento al franchise e con un testo introduttivo totalmente rivisto. In Brasile, l'ultima roccaforte di Sega, la grafica di *The Dragon's Trap* è stata parzialmente convertita per trasformarlo in un tie-in della serie a fumetti La Banda di Monica.

Upgrade e nuove armi vengono venduti, naturalmente, da un maiale con una benda sull'occhio. Possiamo anche munirci di una manciata di deludenti incantesimi

# THE MAKING OF...
## BIOFORGE

Il cupo universo cyberpunk di Origin volava alto, e ha pagato un prezzo salato per la sua enorme ambizione

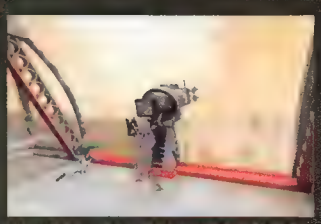
FORMATO: **PC** PUBLISHER. **ORIGIN SYSTEMS** SVILUPPO: **INTERNO** ORIGINE: **USA** ANNO DI USCITA: **1995**

Il protagonista vittima di amnesia che si risveglia su un pianeta ignoto senza obiettivi chiari non è esattamente una premessa innovativa. Ma per il *BioForge* di Origin era "un'idea completamente nuova", afferma il capo programmatore, director e producer del gioco **Ken Demarest**. Era anche, aggiungiamo, il punto d'inizio di un team che non sapeva bene quali obiettivi perseguire esso stesso.

"Al di là della storia, il progetto aveva preso vita con lo scopo di incorporare tecnologie videoludiche rivoluzionarie. Insomma, cosa sarebbe successo se avessimo preso questa nuova invenzione chiamata 'texture mapping' e l'avessimo abbinata a personaggi, animazioni ed effetti in 3D? Come sarebbe uscito il risultato? Non c'era ancora mai stato niente del genere e quindi abbiamo voluto crearci un po' di spazio per la sperimentazione. Il mondo di Lex, del Dr Mastaba e del Reticulum ce l'ha dato". Allora dipendente di Origin Systems, responsabile di serie come *Ultima*, *Wing Commander* e *Crusader*, Demarest conduceva un team famoso per le sue tecniche innovative. "Non conoscevamo il senso della parola pericolo", dice. "Passavamo i giorni a immaginare e testare nuove tecnologie coinvolgendo tutti: artisti, programmatori, designer. C'era sempre un gran fermento e si andava avanti fino a notte fonda".

Titolato provvisoriamente Interactive Movie 1, *BioForge* era inizialmente previsto come il primo episodio di una serie con lo stesso nome. Ma a causa di uno sviluppo prolungato ("Pensavamo ci sarebbe voluto un anno e invece ce ne mettemmo due", dice Demarest), *Wing Commander III* e il suo Mark Hamill precedettero *BioForge* sugli scaffali. "In quel periodo della mia carriera la tecnologia era la mia ossessione centrale", ricorda Demarest. "Sarebbe corretto dire che Origin sperava in *BioForge* perché spingesse in avanti i confini in campo tecnologico, narrativo e meccanico. Essendo ancora poco chiara la nozione precisa di film interattivo, *BioForge* ha potuto sondare nuovi terreni in tutte le direzioni e correre dei rischi che ormai si vedono sempre più di rado nel publishing di videogiochi. Personalmente comunque ho sempre considerato la terminologia 'film interattivo' come una trovata di marketing".

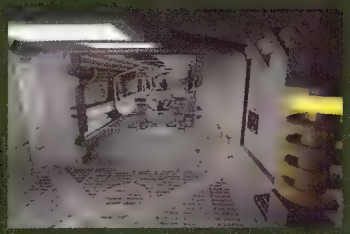
> **"Essendo ancora poco chiara la nozione precisa di film interattivo, BioForge ha potuto sondare nuovi terreni"**



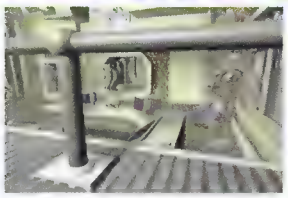
Alle volte i nemici ci supplicheranno di smettere di pestarli, arrivando addirittura a suggerire che dovremmo lavorare assieme invece che combatterci

Nel 1995 non era cosa da poco poter picchiare un personaggio con il suo stesso braccio mozzato. L'estremità veniva anche utile per aprire porte

Quattordici anni dopo, anche se parte della patina brillante del gioco è naturalmente svanita, resta evidente perché *BioForge* fosse riverito come un traguardo tecnico considerevole, specie considerando che molta di quella tecnologia formidabile era realizzata internamente. "Ho assemblato da zero ogni parte del sistema di animazioni", dice Demarest. "Nessun tool 3D a un prezzo ragionevole supportava il tipo di animazioni che ci servivano, quindi ne ho realizzato uno da me. L'optical capture era costosa, lenta e imprecisa, quindi l'ho integrata con una tuta a elettromagneti 'Flock of Birds' e ci ho costruito una mia tuta da motion capture personale. Abbiamo dunque ottenuto una motion capture renderizzata sei anni prima che diventasse d'uso comune nell'industria". Avere un protagonista soggetto a una serie di esperimenti e



I robot della sicurezza possono polverizzare Lex in pochi minuti, ma i rapporti di forza si invertono una volta ottenuta la pistola. Cyborg e alieni nelle fasi avanzate sono ugualmente tosti, così come i marine armati fino ai denti



## SOTTO CONTROLLO

Come anche la trilogia classica Infogrames di *Alone in the Dark*, *BioForge* è famoso perché utilizza angolazioni di telecamera fisse, che spesso ci perdono di vista durante i movimenti e, peggio ancora, i combattimenti. "Volevamo che il giocatore avesse sempre sotto controllo il personaggio", sostiene Demarest, "ma la verità è che giochi più recenti hanno risolto il problema... togliendo il controllo! E funziona. Negli *Zelda* 3D, ad esempio, dopo aver agganciato l'avversario ci si deve preoccupare solo di quale attacco usare mentre il gioco punta automaticamente nella direzione corretta. In definitiva, il sistema di combattimento di *BioForge* ricorda uno dei miei beat 'em up preferiti di Sega, il classico arcade *Golden Axe*. Quel gioco ha un ritmo musicale: riuscendo a sincronizzarsi col tempo della musica si esce vittoriosi da ogni scontro. *BioForge* è lo stesso".

trasformato in cyborg, tra l'altro, portava il fondamentale beneficio di giustificare la leggera rigidità dei suoi movimenti. "Mettevamo la tuta addosso alla gente e poi vedevamo i loro movimenti tradursi in tempo reale su personaggi renderizzati; anche la motion capture per il dinosauro cibernetico è stata eseguita da un attore umano che agitava le braccia mimando una coda. Quando per la prima volta abbiamo visto il personaggio muoversi sullo schermo con tutta la tecnologia implementata c'è stata come una scossa elettrica! La gente mormorava per lo stupore nei corridoi. Nessuno aveva mai visto niente del genere". Demarest ambiva a portare il sistema d'animazione ancora più oltre, il che forse spiega perché i combattimenti siano così frustranti nel gioco finito. "Ricordo che avrei voluto creare dei combattimenti in collaborazione, ma era troppo: c'è voluto l'Havok per farlo bene!".

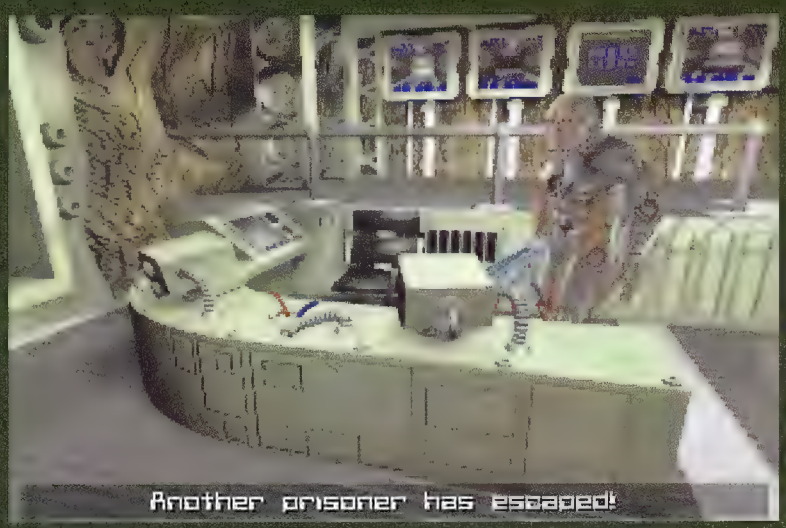
### Il sistema di combattimento

era sgraziato in maniera simile al modello impiegato nella trilogia di *Alone in the Dark*. Viene da sospettare che sia il tipo di compromesso imposto a Demarest e al suo team dal sistema di animazioni. "Per cominciare, ci ha sorpreso scoprire quanto sia difficile determinare se si era rivolti verso un nemico o meno", spiega. "Lex poteva essere girato di 50 o 60 gradi rispetto al nemico senza che il giocatore se ne accorgesse! La chiave in questo caso era permettere a Lex di fermarsi per farlo auto-orientare. Schiacciando i pulsanti a caso continuava a tirare pugni o calci 'oltre' l'avversario". Ma se il corpo a corpo lasciava a desiderare, le sparatorie erano incredibili, se pure macchinose: era possibile persino colpire i nemici con il rimbalzo dei raggi laser sui muri. "Tutto è cominciato con un'idea per il puzzle della torre", racconta Demarest. "Come coreografare una battaglia in un ascensore senza risolverla in 'un colpo e sei morto'? Una volta risolta la tecnica per il rimbalzo dei proiettili, il passo più logico era usarla in quel senso".

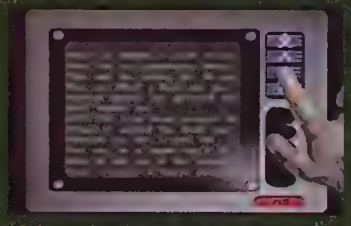
Lo splendore grafico resta ora un traguardo prettamente storico, come contrapposto all'appeal ancora attuale dei testi contenuti nei giornali di bordo che consentono al nostro protagonista di ricomporre il mistero del suo rapimento. Col tempo il nostro eroe bio-modificato scoprirà che il suo nome è Lex (conosciuto con la sempre affascinante denominazione di Unità Sperimentale AP-127), che è vittima degli esperimenti del folle Dottor Mastaba e che è finito nel mezzo di un complotto che minaccia di distruggere l'umanità intera. Detta bruscamente, però, in tutto questo ha anche un aspetto repellente. "A me piace pensare che abbia una sorta di fascino futuristico", controbatte Demarest. "Tutti saremo modificati biologicamente entro un centinaio di anni, quindi tanto vale che cominciamo ad abituarci al look da subito! Scherzi a parte, Lex è stato concepito tanto come eroe quanto come antieroe, circondato dall'ambiguità e roso dalla sofferenza che caratterizza molti supereroi moderni. Lex era inteso come la lente attraverso cui il giocatore avrebbe potuto esplorare e capire il tetro mondo di *BioForge*. Proprio come nel gioco è una sorta di ponte tra umani e alieni, è anche il ponte tra il giocatore e un nuovo universo".

**"Lex ha un che di affascinante. Tutti saremo modificati biologicamente fra cent'anni, quindi tanto vale che cominciamo ad abituarci al look!"**

*BioForge*, di suo zeppo di sequenze incredibili, è particolarmente memorabile per uno dei primi scontri che dobbiamo affrontare, in cui Lex picchia a morte un altro cyborg prigioniero di nome Caynan con il suo stesso braccio. "Molti si ricordano quella scena... e il suo humour nero!", ride Demarest. I toni solitamente cupi di *BioForge* erano non di rado contrastati da istanti, come questo, che spaziavano dal grottesco al surreale. "Ogni volta che uno scenario di *BioForge* tendeva all'assurdo, invece di scacciare l'assurdità noi l'accoglievamo a braccia aperte. Se foste intrappolati in quelle situazioni orripilanti, come Lex, potreste ritrovarvi a reagire a situazioni in cui è in gioco la vostra vita in modi socialmente inaccettabili". La scena preferita di Demarest? "La chiacchierata con uno dei 'pazienti' del Dottor Mastaba sul tavolo operatorio è uno dei momenti cruciali che aiutano a definire cosa diventerà Lex alla fine del gioco",



L'arma selezionata è visibile in mano a Lex, che sia una semplice pistola o il famoso arto mozzato di un compagno di prigionia. Inoltre il suo corpo mostra le ferite ricevute



I diari personali ci informano sulle storie di coloro che incontriamo e uccidiamo. Fra gli esempi più interessanti, la cronaca della discesa nella follia di un'altra vittima degli esperimenti che ci hanno trasformato

## DOPPI SENSI

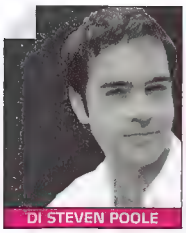
A seconda delle proprie inclinazioni personali, inframmezzare la fantascienza cupa e minacciosa di *BioForge* con quelle battute a effetto che ci si aspetta di trovare in un film d'azione anni '80 potrebbe suonare come un colpo di genio assoluto o come un crimine da fucilazione. Comunque non c'è molto da fare: dal momento in cui Lex viene provocato dal suo compagno di cella al grido di "la mia vita seguirà lo schema casuale che le tue interiora disegneranno sulla parete!", il tono dei dialoghi è segnato. E diventa così una componente fondamentale dell'identità frammentaria di *BioForge*, al punto che la qualità discutibile dei combattimenti viene compensata dai dialoghi incidentali, che offrono perle come: "Mi spiace di averti dovuto uccidere ma devo ammettere... che questo silenzio mi piace", o "Intestini di alieno ovunque. Adorabile", o ancora "Come robot di sicurezza non era granché, ma fa un bel falò". Demarest non intende giustificarsi: "Lo stile di *BioForge* è sempre stato quello!".

dice. "Mi è sempre piaciuta quella parte. Magari era un po' stereotipata, ma non mi vergogno di amarla. Devo fare tanto di cappello allo scrittore del progetto, Jack Herman, che ha capito perfettamente l'ambivalenza dell'atmosfera di *BioForge*. Sono anche soddisfatto della sensazione liberatoria data dallo scivolare nei tubi alieni verso la fine del gioco, e anche della parte in cui si ottiene l'armatura riflettente (altro primato tecnologico) e si comincia a sentire davvero la potenza di Lex".

**Se si può muovere una critica** allo stratosferico comparto narrativo di *BioForge* è che la conclusione è in un certo senso affrettata e... be', inconcludente. Demarest si permette di dissentire: "Il Dr Mastaba, la nemesi di *BioForge*, doveva essere al di là della comprensione dei normali esseri umani. In un altro mondo, i superpoteri di Lex potevano essere visti come un dono incredibile anziché come una macchia sulla sua umanità. Non ci sembrava di aver esplorato a sufficienza il loro rapporto, quindi abbiamo pensato a un finale che potesse collegarsi a un seguito, che ovviamente non si fece". Ci sono state due incarnazioni di *BioForge 2* durante la sfortunata vita del progetto: la prima un seguito a tutti gli effetti, poi cambiato velocemente in un add-on per l'originale chiamato *BioForge Plus* (la cui intro è successivamente trapelata su YouTube). Demarest, però, non è stato coinvolto in nessuno dei due. "Posso darvi un commento da esterno" comincia diplomaticamente. "Finito *BioForge* ho notato che c'era questa grande invenzione chiamata 'Internet'. Come fan sfegatato di GdR e in qualità di direttore tecnico di *Ultima VII*, mi sono messo a cercare di convincere Origin ed EA che era tempo di rendere *Ultima* multiplayer. Ma loro non credevano minimamente nel progetto, quindi mi sono dimesso e ho fondato una nuova compagnia di videogiochi online. Al decollo del progetto di *BioForge 2* ero ormai andato via".

Adesso che *BioShock* di 2K (esso stesso un seguito spirituale di *System Shock*, sempre firmato Origin) ha dimostrato che una narrazione creativa vale qualcosa sul tavolo dell'industria dei videogiochi, *BioForge* potrebbe ritrovare il suo futuro? "Penso possa essere portato su iPhone con facilità, mentre sarebbe molto divertente un remake su PS3 e Xbox 360", dice Demarest. Da bravo direttore tecnico, comunque, Demarest (oggi consulente tecnologico per MMOG) resta ossessionato dalle specifiche. "Nel rispetto delle radici pionieristiche di *BioForge*, opterei per la tecnica di raytracing che abbiamo visto emergere sui sistemi multiprocessore combinandola con un engine fisico estremo: di questi tempi si possono creare personaggi incredibilmente realistici! Condite con le innovazioni della IA per generare reazioni che i giocatori non hanno mai visto prima e avrete possibilità immense".

Molti dei titoli a cui Demarest ha lavorato nel corso della sua carriera, inclusi *Wing Commander* e *Ultima VII*, sono considerati dei classici. Per contrasto, *BioForge* è stato dimenticato dai più. A merito di Demarest va detto che non s'illude sui motivi che hanno consegnato all'oblio la sua ambiziosa creatura. "*BioForge* è stato concepito a partire da un punto di vista tecnico, e penso che se avessi prestato altrettanta attenzione al gameplay avrebbe goduto di maggior successo. Pur continuando ad andarne fiero, il destino di *BioForge* dimostra che un grande gameplay è più importante di un grande comparto tecnologico".



DI STEVEN POOLE

# TRIGGER HAPPY Sparare, non parlare

## Volontà di (non) potenza

È successo quando sono salito verso il capanno montano, mi sono nascosto in un cespuglio al di qua del ponticello di legno e ho sparato un singolo colpo della mia pistola a razzi. La fiamma ha incendiato il casotto, facendo correre dappertutto in preda al panico le guardie nemiche. Sono restato lì ad ascoltare le loro urla all'interno del capanno mentre questo fumava e bruciava finché non è tornato il silenzio. Ho ridisceso il fianco della montagna a passo svelto, gonfio d'orgoglio. Non male per una sortita di follia omicidia. Ti fa sentire potente.

Come molti altri, inizialmente avevo liquidato *Far Cry 2* come l'ennesimo noiosissimo mondo aperto pieno di backtracking infiniti. Ma quando ci sono tornato per colmare il vuoto (a forma di sagoma umana del tiro a segno) lasciato nel mio cuore da *Call of Duty 4*, ho capito che tutte quelle critiche erano sia vere che fuori luogo. Per molte di esse si può semplicemente rispondere: "State sbagliando approccio". Guidate la jeep verso ogni singolo checkpoint a pistole spianate? State sbagliando approccio (un'idea per risolvere il problema della rigenerazione dei nemici ai checkpoint: bastava che ci mettessero un tempo più lungo e plausibile, ad esempio ventiquattr'ore del mondo di gioco). Seguite scrupolosamente il sentiero battuto invece di tagliarlo per l'entroterra? State sbagliando approccio.

Ovviamente, perché la risposta "state sbagliando approccio" sia possibile, nel gioco ci dev'essere un modo godibile di fare le cose con l'approccio giusto. Per il primo paio d'ore, *Far Cry 2* fallisce miseramente. Il giocatore, molto semplicemente, non ha gli strumenti per giocare. Bloccato già nel tutorial, mi sono accorto troppo tardi di essere costretto a comprare una delle orride pistole offertemi dal mercante d'armi. Non ne volevo nessuna: sembravano tutte immondizia. E lo erano, come ho capito fin troppo presto.

Quindi ci sentiamo impotenti e frustrati per le prime ore di gioco; parecchio più avanti tutto va al suo posto. Finalmente si ha l'imbarazzo della scelta tra fucili a dardi, MP5 silenziato e pistola a razzi. Finalmente si può cecchinare qualcuno in faccia e prorompere in una risata sanguinaria al comico spettacolo delle guardie che si fanno saltare per aria in preda la panico. Siamo passati da zero a mito e ci sentiamo soddisfatti.

Ma questa soddisfazione, in retrospettiva, giustifica quell'inizio così maldestro? Molti, troppi giochi avanzano allo stesso modo di *Far Cry 2*, come potremmo constatare se confrontassimo ipotetici grafici di crescita della potenza del giocatore nel tempo. Troppo spesso il giocatore è sottopotenziato agli esordi. È come se gli sviluppatori progettassero il cuore dell'esperienza attorno alle meccaniche del finale, quando tutte le regole e i gadget del caso sono ormai disponibili, prima di tornare a ritroso fino all'inizio del gioco spogliando gradualmente il giocatore dei poteri acquisiti fino a farlo partire con un cacciavite arrugginito. Così in uno schiocco di dita si ritrovano con una meccanica di ricompensa già pronta, ma fatalmente facile da equivocare.

Il flusso della potenza del giocatore, con i suoi picchi e i suoi affossamenti, può andare a formare una specie di storia estemporanea. Prendiamo due momenti complementari e stupefacenti verso la fine di *MGS4*. Nel primo siamo quasi del tutto impotenti e ci trasciniamo attraverso una serie di corridoi senza poter usare armi o strumenti. Il secondo è una delle più alte vette mai toccate dalla potenza del videogiocatore nella Storia del medium: si pilota il Metal Gear attraverso i tunnel di un hangar schiacciando e sparando a centinaia di microscopiche guardie terrorizzate. Nulla può fermarci.

Alcuni giochi hanno paura di permettere ai giocatori di diventare 'troppo potenti'. Il **Clint Hocking** di *Far Cry 2*, uno dei più eloquenti e ponderati tra gli sviluppatori di oggi, ha spiegato alla GDC della scorsa primavera che tutte le varie scocciature casuali, come gli attacchi di malaria e le pistole che s'inceppano, sono state inserite per prevenire quella sensazione di 'supremazia' in cui tutto va secondo i piani. "Quando si arriva a padroneggiare qualcosa, noi la distruggiamo", ha asserito.

Non sono d'accordo, né suppongo lo sarebbero molti atleti o musicisti di fama mondiale. In un videogioco il potere assoluto e incontrastabile (come nel 'momento Metal Gear' di *MGS4*) è un piacere potente e indomabile. Non può durare per tutto il gioco, ma può comunque costituire una vetta durevole ed emozionante. Ed è disponibile in piccole dosi anche nel gioco dello stesso Hocking: ad esempio, quando una missione di cecchinaggio va per il verso giusto. Come ha detto Hannibal Smith, amo quando un piano va come previsto. Siamo sicuri che il designer debba essere una sorta di figura paterna e moralizzante che decide per i suoi 'figli' che troppo potere è male, mettendo in dubbio le pianificazioni creative del giocatore per cercare di comprometterle?

Controllando i livelli di tensione e adrenalina del giocatore attraverso il continuo ottovolante dei poteri a sua disposizione, dopotutto, Hideo Kojima ha usato uno strumento straordinario per coinvolgere emotivamente: così si forma un legame tra giocatore e mondo di gioco più viscerale di quello che si può indurre con qualche sequenza o un paio di 'compagni' non giocanti. Come Nietzsche ha detto e come il Kurtz di *Far Cry 2* ribadisce: la volontà di potenza è tutto.

*Steven Poole è l'autore di Trigger Happy: The Inner Life of Videogames. Il suo sito è all'indirizzo stevenpoole.net*

DI N'GAI CROAL

# GIOCARE NEL BUIO Quello che i giocatori rifiutano di vedere

## Grandi menti in armonia

Lens flare. Effetti dell'acqua. Bloom lighting e HDR. Fisica del seno. Sono alcune delle tecnologie che nel decennio e più da che frequento l'E3 si sono alternate sotto i riflettori, tirate fuori contemporaneamente da più di un grande nome dell'industria. E nel 2009 a quale tendenza va il premio per l'idea simultanea? Ai giochi di kart in alta definizione come *Joy Ride* per Xbox 360 o *Mod Notion Racers* per PlayStation 3? All'integrazione di Facebook, come promesso sia da Microsoft che da Nintendo? Oppure alla pittura (Sony e Microsoft) e al tiro con l'arco (Sony e Nintendo) interattivi?

La tendenza di maggior richiamo, alla fine, è stata l'unanime abbraccio delle interfacce alternative: il Project Natal di Microsoft, il Wand di Sony e il Wii Vitality Sensor di Nintendo. Ma gli annunci fatti alle telecamere non mi hanno lasciato a bocca aperta come molti degli altri presenti alle conferenze e non perché non fossero esaltanti, ma perché già avevo visto telecamere in grado di percepire la profondità.

Durante una visita del 2002 al quartier generale di Sony Computer Entertainment America nella Carolina del nord, lo stesso dottor Richard Marks salito sul palcoscenico lo scorso giugno per presentare il Wand mi aveva mostrato gli esperimenti della sua compagnia nel campo delle telecamere 3D e una versione più primitiva del Wand. Cinque anni dopo ho incontrato 3dv Systems (la cui tecnologia si dice sia stata acquistata da Microsoft) sia all'E3 2007 che più tardi nei miei uffici newyorkesi, dove i fondatori mi avevano assicurato che la loro attrezzatura sarebbe arrivata nei negozi entro la fine del 2008 a un prezzo ragionevole. Manco a dirlo, non è successo.

Moltissimi CEO di publisher, analisti e giornalisti con cui ho parlato hanno visto chiaramente in questi annunci la prova che i produttori di console preferirebbero estendere la vita della generazione attuale per mezzo di periferiche e aggiornamenti del firmware, piuttosto che affrettare l'avvento di una nuova generazione. Se questo è il caso, quei CEO e i relativi sviluppatori tireranno sicuramente un sospiro di sollievo. Alla Comic-Con di New York, durante un panel che ho co-moderato, è stato chiesto al direttore creativo di 2K Boston/Australia Ken Levine (*BioShock*) e al producer esecutivo di Bethesda Todd Howard (*Fallout 3*) cosa risponderebbero se Microsoft o Sony li avvicinassero privatamente per parlare di sviluppare giochi per una PlayStation 4 o un Xbox 1080 da svelare ufficialmente alla GDC o all'E3. Entrambi hanno risposto che avrebbero rifiutato l'offerta con un "buona fortuna".

> I produttori di console preferirebbero estendere la vita della generazione attuale per mezzo di aggiornamenti, piuttosto che affrettare la nuova

Cosa vuol dire questo? Due cose: che le visioni degli sviluppatori non sono ancora ostacolate dalla tecnologia attuale e che la precarietà dell'attuale modello economico potrebbe non sopravvivere all'inopinato reset della base installata che accompagna il lancio di una nuova macchina.

Non è difficile individuare i benefici che i nuovi sistemi di controllo porteranno a certi generi, come i party game e soprattutto i giochi di fitness, la cui crescita non dà segni di rallentamento. Ma, come mi ha detto il fondatore di un certo studio di sviluppo, già queste tre interfacce sono abbastanza diverse da frammentare ulteriormente il mercato (per non parlare poi della loro futura base installata). Sì, una killer app può determinare il successo di una periferica, come hanno ampiamente dimostrato *SingStar*, *Buzz!*, *Guitar Hero*, *Rock Band*, *Wii Sports*, *Wii Play*, *Wii Fit* e *Mario Kart*. Ma non Microsoft né Nintendo o Sony hanno mostrato nulla che somigliasse a una killer app per questi tre add-on, almeno non alle loro conferenze stampa dell'E3 2009. E se le terze parti sono sospettose verso Natal, Vitality Sensor e Wand quanto io credo, i nuovi signori dell'interfaccia non dovranno aspettarsi di essere accolti come benefattori, almeno non sul breve termine.

Anche se le nuove periferiche vincono sicuramente il mio premio 2009, più significativi per me sono stati gli annunci riguardanti l'integrazione di Twitter e Facebook nelle console, che non si sono assicurati l'alloro solo per l'assenza di Sony. Man mano che i rivenditori continuano a tagliare le scorte e il numero di titoli proposti, mentre dall'altro lato i giochi distribuiti digitalmente ancora devono in molti casi lottare per trovare un pubblico pagante di dimensioni sufficienti sul lungo termine, il passaparola si farà sempre più importante.

Ecco cosa sono sostanzialmente Twitter e Facebook: meccanismi di marketing per passaparola con alti livelli di fiducia intrinseci nel loro DNA. In fondo si tratta di consigli provenienti da persone che abbiamo deciso di seguire, e di cui si suppone teniamo da conto le opinioni. E mi è sempre più chiaro, vedendo come sviluppatori e publisher di giochi su browser e iPhone spingono l'onnipresenza di Facebook e Twitter, che la fusione delle nostre identità videoludiche (Gamertag, PlayStation Network ID, Codici Amico) con le nostre meno specifiche identità sui social network è non solo inevitabile, ma essenziale per la sopravvivenza e la crescita dell'industria videoludica odierna. Avremo sicuramente modo di riparlarne.

*N'Gai Croal è uno scrittore e consulente di design videoludico*
*Potete seguirlo ondine su ncroal.tumblr.com*

# CIAO, SONO RANDY Videogame design & Co.

## ¡Soluzione o ¡Toilet?

Un'orda di barbari con le loro catapulte e i loro cavalli si accalca sotto le mura del mio castello. Con un dito li fiondo in alto, sempre più in alto per farli precipitare verso morte certa. Esaltato dalla gloria del mio brutale potere (per non parlare della bellezza grafica di questi miei nemici a forma di stecco), semino devastazione con un movimento semplice e ripetitivo della mia mano, pennellando ripetutamente verso l'alto il lato destro dello schermo con tutta la velocità consentita dal mio polso ormai in fiamme. Stecchi e disegni di cavalli piovono su uno scarabocchio che sembra disegnato da un bambino di terza elementare. Finalmente, ecco l'esperienza videoludica del futuro.

Sto dilettandomi con *Stick Wars* per iPhone e di sicuro non sono un sofisticato intellettuale. Una bella barzelletta sulle flatulenze o anche la semplice esperienza reale mi farà infallibilmente divertire per un po'. E per me Beavis e Butthead sono tanto degni del titolo di 'arte' quanto qualunque cosa si trovi nei corridoi del Louvre. Perché no, poi? La comicità di bassa lega e la futilità giocano un ruolo importante nell'esistenza umana proprio come liberare gas di scarto. Per essere un gioco su iPhone, *Stick Wars* è abbastanza buono. La ripetitività e la semplicità che lo caratterizzano sono intrinseci nei titoli della piattaforma; almeno ha dei controlli funzionali e non si tratta di un clone.

Immaginate cos'avreste pensato se foste venuti a sapere di questa macchina dieci anni fa. La CPU dell'iPhone è più veloce di una PS2. Può essere controllato inclinandolo, toccando lo schermo, parlandogli e ci si possono scattare foto. Sta in una tasca, sempre presente, e fornisce accesso alla propria collezione musicale e ai propri contatti. Si connette a Internet e collega gli amici tramite linea telefonica e messaggi di testo. Può mostrare la vostra posizione su una mappa fino all'angolo della strada che state svoltando: meglio di qualunque funzione di mappatura automatica di qualunque videogioco a cui abbia lavorato. L'iPhone ha tutte le carte per rendere possibile un nuovo tipo di giochi che il mondo stava aspettando senza accorgersene.

Così come iTunes ha contribuito a rivoluzionare il modo di vendere la musica digitale, l'App Store potrebbe diventare un modello di distribuzione che allenterà la presa grifagna dell'industria videoludica, alimentando un mercato indie legittimo. Come i film indipendenti, i giochi indipendenti sono culturalmente importanti, ma a parità di fama è più difficile guadagnarsi la pagnotta come sviluppatore di giochi indie piuttosto che come regista di film indie. L'App Store potrebbe cambiare drasticamente la situazione abbassando i requisiti per raggiungere il grande pubblico. Sviluppare per l'iPhone è facile ed economico, specie se confrontato con le migliaia di dollari da sganciare per un kit di sviluppo delle piattaforme Microsoft, Sony e Nintendo. Non ci sono merci inscatolate che costringano a coinvolgere fabbricatori di confezioni e distributori esterni. La pubblicazione non richiede fatica ed è sotto il costante controllo dello sviluppatore dal lancio alla definizione del prezzo per arrivare agli aggiornamenti periodici. Un piccolo team può spingere un'idea rischiosa dal concept alla vendita senza dover fare braccio di ferro con le esitazioni dei partner finanziari.

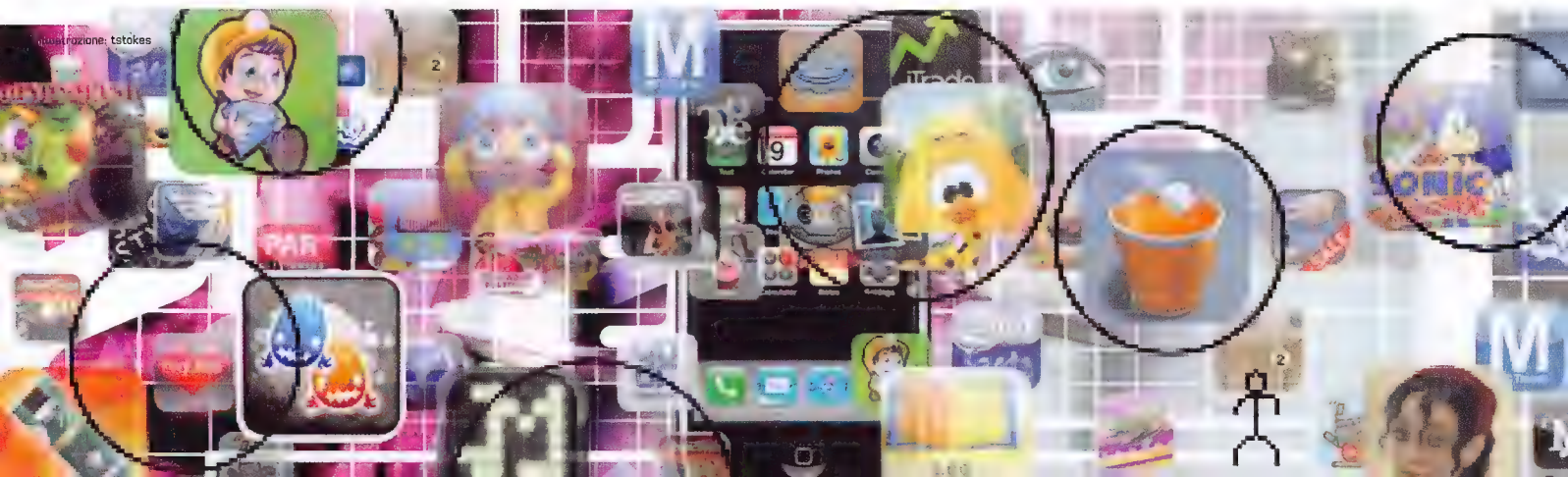
> L'App Store potrebbe cambiare drasticamente la situazione abbassando i requisiti per raggiungere il grande pubblico

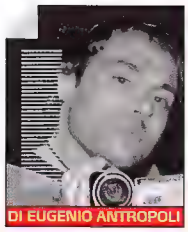
La base installata dell'iPhone è di circa 40 milioni, tranquillamente comparabile ai 50 milioni di Wii, ai 30 milioni di Xbox 360, ai 22 milioni di PS3 e (ma forse anche no) ai 100 milioni di DS. I suoi giocatori sono ricettivi e disposti a provare di tutto. Tra le applicazioni più popolari ci sono quelle dedicate ad attività come suonare delle ocarine online su un globo virtuale e torturare sadicamente indigeni cartoon su un'isola tropicale. Giochi semplici con qualche idea interessante, come *Stick Wars*.

Tra l'altro l'App Store è intasato di software sulle flatulenze, sul bere birra, sul tenere verso l'alto degli accendini, sui bombardamenti d'artiglieria e sul posizionamento di un mirino virtuale su una quantità di animali e umani. Perché? Consideriamo le leggi del funzionamento di questa nuova frontiera. Ogni mese vengono aggiunte qualcosa come 8000 applicazioni al negozio. Visto il livello della competizione, per promuovere il proprio lavoro è necessario che sia nelle classifiche, il più in alto possibile. Dato che la posizione nelle classifiche è determinata dalle vendite, un'applicazione più economica avrà maggiori probabilità di entrarci. Restare in alto nella classifica è come fare tombola, quindi chi cerca i soldi farà meglio a puntare su un gioco semplice e produttivamente modesto come *Stick Wars*, oppure un clone con un design e un pubblico già noti, o ancora qualcosa con un elemento shockante che attirerà l'attenzione. L'abbondanza di prodotti progettati secondo queste linee plasma la percezione della piattaforma da parte del pubblico. Fare acquisti nell'App Store è un po' come riempirsi di dolciumi in un negozio a 99 centesimi: non importa se quasi tutti fanno schifo, anzi è quasi divertente.

Insomma, non ho niente contro le barzellette scatologiche, ma quando avremo questi famosi giochi che stavamo aspettando senza accorgercene? Saranno i grandi publisher a farli? Un qualche studio indie potrà permettersi di sviluppare concept nuovi e coraggiosi in un gioco che valga più di 99 centesimi? Giochi del genere ce la farebbero a risalire le classifiche solo per merito? O magari sono già lì che strisciano nel fondo di quel 99,8 per cento di software che non riusciremo mai nemmeno a conoscere?

*Randy Smith è comproprietario e game designer di Tiger Style, il cui primo titolo, Spider, è previsto per giugno*





DI EUGENIO ANTROPOLI

# MARKETART È il mercato che fa l'arte?

## Sette vendere videogiochi... in Italia

Ricordate i bei tempi di PS1 a metà anni '90? E i negozi che spuntavano in ogni dove come funghi (diciamola tutta: la maggior parte erano esteticamente orribili)? Che fine hanno fatto? O meglio, che fine faranno? Ve lo dico io, e senza peli sulla lingua: stanno scomparendo, tutti, uno a uno, e tranne pochi casi (o poche regioni), prima o poi sono destinati a estinguersi definitivamente se i proprietari che siedono dietro alle loro casse non si daranno nei prossimi mesi una sonora svegliata. Quello che è accaduto negli ultimi anni e in particolare negli ultimi mesi può essere definito come una sorta di selezione naturale (o magari si tratta semplicemente di progresso), ovvero quello che il nostro beneamato/odiato stivale digerisce con mirabile ritardo in quasi tutti i campi dello scibile rispetto alle altre nazioni europee.

Come molti di voi ben sanno, una nota catena americana è arrivata qualche tempo fa sul nostro territorio (non citerò nomi di aziende in questa column), provocando in pochi anni un vero e proprio terremoto nel modo di vendere videogiochi in Italia, grazie a un ampio assortimento di novità e in particolar modo di giochi usati tale da far impallidire qualsiasi negoziante indipendente, causando inevitabilmente il ridimensionamento degli affari o, nel peggiore dei casi, la chiusura di tanti piccoli punti vendita. Il motivo, come detto qualche riga più sopra, è molto semplice, se non addirittura banale: il cliente ha 'scoperto' che in una catena organizzata trova sempre, o quasi, il titolo che cerca o che non cerca.

Perdonate la stupidità di quest'ultima frase, ma è proprio l'utente che 'non cerca', quello che non sa cosa comprare, che viene paradossalmente soddisfatto in maggior misura in una catena organizzata. Vogliamo dargli un nome? Si, è proprio lui, il casual gamer, e non si tratta di un'invenzione 'markettara' all'ultimo grido, ma di quella miriade di persone (credetemi, sono molte più di quanto immaginate) che hanno comprato una console per sbaglio o che l'hanno ricevuta in regalo, e che non conoscono nulla di generi di gioco, di argute tattiche per affrontare un boss di fine livello, DLC, classifiche online, farmer cinesi, ecc...

Prendiamo in esame un paio di esempi:

**Caso tipico n°1:** il casual gamer che 'non cerca', magari un genitore possessore di DS (giusto per citare il sistema più in voga), entra in un negozio di una catena organizzata con una vaga idea di quello che potrebbe essere il passatempo per le prossime due settimane dei propri cari. Chiede al commesso di turno un gioco non violento, che tenga impegnata la figlioletta di 6 anni, e magari anche la moglie. Esce dal negozio con una copia dell'ultima versione di *Giulia Passione*.

**Caso tipico n° 2:** un hardcore gamer parla delle incredibili caratteristiche tecniche dello sparatutto che l'ha tenuto impegnato tutta la notte con il proprietario di un negozio storico (ammettetelo, quante volte l'avete fatto?), di quelli gestiti da appassionati di videogame. Nel frattempo nel punto vendita entra una mamma che cerca l'ultimo *Giulia Passione* che ha visto la sera prima in uno spot televisivo, ma il negoziante dice che purtroppo ha a disposizione solo qualcuno di quelli vecchi e che probabilmente non lo prenderà perché ne sono usciti troppi dello stesso tipo negli ultimi mesi.

> "Vendere videogiochi non è ancora così difficile come convincere il negoziante di vecchio stampo ad avere un assortimento più vario"

**Risultato:** 1 a 0 per la grossa catena, che ha appena guadagnato un nuovo cliente (la mamma di prima che intanto, armata di utilitaria alla moda, si è spostata nel centro commerciale più vicino). Credetemi, succede tutti i giorni. Nei miei trascorsi di redattore dedicato al trade, e in misura ancora maggiore da quando mi occupo di vendite, ho capito una cosa che da semplice appassionato non vedevo: vendere videogiochi non è facile, ma ancora più difficile è convincere un negoziante di vecchio stampo a comprare un assortimento più vario di titoli. Alle volte quelli che fanno i numeri, anche per lunghi periodi come il più volte citato *Giulia Passione* (e relativi seguiti), non sono per forza di cose capolavori assoluti, ma titoli che centrano in pieno il target di riferimento per cui sono stati creati.

A tutto ciò aggiungete la quantità spropositata di uscite videoludiche, difficile da sostenere economicamente per il negoziante medio in particolar modo nel periodo natalizio, e avrete più o meno chiaro il quadro della situazione. Per la grossa catena, invece, nessun problema, anzi: riuscirà probabilmente ad avere delle rivalutazioni sui giochi invenduti da parte dei publisher o addirittura un reso totale della merce rimasta sugli scaffali per lunghi periodi. Qualche negoziante indipendente riesce ad accedere a questi vantaggi, per tutti gli altri invece...

Non tutti i mali però vengono per nuocere: il progressivo declino degli indipendenti è coinciso con il timore di un calo degli affari da parte dei distributori che li rifornivano. Bisognava inventarsi qualcosa e la risposta sta arrivando proprio dalle aziende che si occupano di distribuzione che nel frattempo hanno trovato delle soluzioni interessanti, e che probabilmente rappresentano l'ultima ancora di salvezza per l'imprenditore serio intenzionato a trattare il videogioco in un certo modo per i prossimi anni. Ma di questo argomento ve ne parlerò probabilmente la prossima volta, citando magari nomi e cognomi. Prima però una raccomandazione: se siete degli appassionati di videogiochi intenzionati ad aprire un negozio mettetevi in testa già da adesso di non martellare il cliente con caratteristiche tecniche o voti alti presi dal gioco che piace a VOI, ma cercate di capire realmente cosa sta cercando. Potrebbe sorprendervi comprando più di quello che pensavate e rendendo più gonfio il vostro conto in banca. E non venitemi a dire che non è questa l'essenza del commercio.

*Eugenio Antropoli perde il proprio tempo parlando di cinema, musica, home entertainment e videogiochi, convinto che le proprie idee e provocazioni possano essere oggetto di discussione. Da qualche tempo si occupa persino di vendite dedicandosi all'apertura di nuovi negozi presso un'importante azienda italiana*

# Borderline café

Lettere al Limite

Vietato l'accesso ai non videogiocatori

**Spremete il vostro cervello fecondo, sgocciolate le idee su fogli elettronici e gettateli contro di noi come saette a questo indirizzo: gamepro@sprea.it Tenetevi però un po' di argomenti di riserva per il forum, che merita davvero e che si trova tra i mille scintillanti contenuti del grande Games Village.it.**

## IL DISASTRO DEI GENERI (I PARTE)

Qualche giorno fa, a Milano, ero a prendere un aperitivo (analcolico, visto che sono astemio) con un mio conoscente. Stranamente, si parlava di videogiochi. Mi fa: "Sai, a me piacciono moltissimo i giochi di ruolo..." E io: "Ah, be', anche a me piacciono molto, sebbene ultimamente sia un genere che riesco a praticare poco per motivi di tempo. Ma dimmi, quali sono i tuoi giochi di ruolo preferiti?" Salta fuori che è un patito di *Final Fantasy* e che, più in generale, gioca solo a titoli analoghi, rigorosamente giapponesi. Indago un po', mi sto incuriosendo. Butto lì qualche domanda con fare un po' casuale, stile Tenente Colombo. Mi dice che i giochi di ruolo occidentali non gli piacciono, che a lui non interessano la personalizzazione dei personaggi né la possibilità di effettuare reali scelte, specie nei dialoghi. Gli piace trovare personaggi predefiniti molto ben caratterizzati e vivere storie ricche ed emozionanti. Che cosa c'è di male, in fondo?

Per carità, di male non c'è niente. Ma di sbagliato? Oh sì, di sbagliato c'è tutto.

Ammesso e non concesso che giochi come *Final Fantasy* abbiano davvero questi grandi personaggi (eccezioni a parte, sono spesso creature fotocopia generate frullando cliché, mode e tanto sgargiante piattume), emerge un gigantesco problema di fondo: il mio conoscente sta affermando di amare i GdR (giochi di ruolo) quando, in realtà, non è interessato a nessuna delle caratteristiche che qualificano questo tipo di opere multimediali interattive. Personaggi predefiniti, linearità, sceneggiatura? Dov'è che ho già sentito tutto ciò? Ma certo... sono le Avventure! Già, le vecchie care avventure, quel campo dove la scuola occidentale ha dato lezioni al mondo. I GdR? Credimi, amico mio, i GdR sono un'altra cosa. [fine prima parte]

**Marco Accordi Rickards**
**Metalmark**
http://metalmark.wingsofmagic.it/

## KING NOTHING

Ciao Mark, ti scrivo perché vorrei aggiungere alcune considerazioni a quelle che hai già espresso tu stesso in merito alla lettera di Guglielmo Viotto pubblicata lo scorso mese. Anche io non comprendo la parte finale della sua missiva, ma sopratutto non comprendo come si possa ancora discutere sul se il videogioco fa male o fa bene e così via. Il videogioco è una forma di espressione, è un mezzo di trasmissione di idee, concetti, ecc... in alcuni casi è una semplice forma d'intrattenimento, in altre è arte, in altre ancora è poco più che qualcosa di inutile.

Il videogioco non è null'altro che quello che sono la letteratura, il cinema o la pittura: non ha alcun senso discutere sul tipo di impatto che ha sulle persone che ne usufruiscono. Ha semplicemente l'impatto che in quel momento, su quella persona, in quel luogo deve avere, come avviene per un libro, per un film o per un quadro. Di che cosa stiamo discutendo? Non vi è nulla da discutere.

Sarebbe come discettare sul fatto che un uomo di colore è più o meno valido in qualche senso di un uomo bianco (mi sa che qualcuno ancora ne discute...), si tratta di una discussione sul nulla.

Quindi smettetela di discutere e giocate, se vi va di fino a morire davanti ad uno schermo, o solo per pochi minuti al giorno, in fondo possiamo diventar gobbi sui libri o non leggerne alcuno nella vita, divorare miglia di film o vedere solo Vacanze di Natale ogni fine anno.

Fate ciò che vi pare, giocare per tutta la vita può essere meglio che avere 1.000 ragazze, oppure no, ciò che conta è che siate felici di fare ciò che state facendo.

**Antonio**

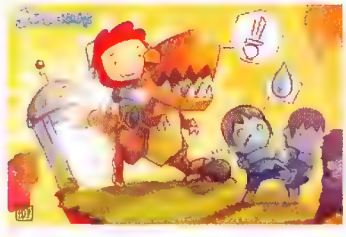
*A volte le grandi ovvietà sono le grandi verità, questo è il punto. E a volte vanno proprio dette. Questo è il caso della tua lettera, Antonio, che pur reiterando affermazioni che tutti noi dovremmo dare per scontate, in realtà compie un ottimo servizio, mettendo in luce come, spesso, capiti di perdersi su sentieri irrazionali e pericolosi. Come quelli della mia acerrima nemica, la Generalizzazione (ma non mi riferisco certo a Guglielmo Viotto), che porta solitamente al razzismo e alla violenza Ciò che conta è davvero fare ciò che ci fa stare bene: questo, Antonio, è un grande insegnamento di vita, che spesso dovremmo ricordare con più intensità e per il quale, credimi, solo gli sciocchi non ti ringrazieranno. Non che siano pochi, quindi... in guardia.*

**"Videogame ad effetto tipo Devil May Cry, Silent Hill, Manhunt e Final Fantasy, dove sai che vivi arte giusto perché ti stupirà. Questa è arte!"**

**Straniero777**

## UNDERGROUND'S UNDERTAKER

Metalmark, ringrazio la redazione per la pubblicazione del mio intervento precedente, ma mi sento attualmente in dovere di scendere di nuovo in campo, o meglio, in pista, con l'ascia di guerra. Ritengo la vostra essere la meno 'fanzinara' di tutte le altre riviste del settore, la meno urlata, la più attenta nel contemperare la correlazione a volte difficile tra fantasia e serietà nelle recensioni. Basta con questa menata dell'underground: il 99% della scena underground è puro trend e maledetto rip-off, infarcita da schifezze che la massa spaccia per alternativo. Alternativo a che visto che, poi, gli alternativi nella musica come nei videogame, esattamente come tutti gli altri integrati, vogliono e riescono solo a fare un mucchio di soldi? Però, ehi, siamo diversi... come il buon Max Cavalera dei Sepultura, che continua a ripetere che ha dovuto lottare per emergere, salvo poi scoprire che è figlio dell'ambasciatore del suo paese. Ma per favore... a volte è la stessa creazione di archetipi spacciati per originali a vestirsi di conformismo. Creare bisogni: questo l'imperativo categorico della società dei consumi. Ah, i vecchi, sani, comandamenti: 1) Intasca. 2) Non sbatterti, che tanto intaschi di più con un bel clone.



***Scribblenauts*, il gioco DS che più di ogni altro dovreste attendere con trepidazione. Davvero, questo non è un gioco comune. Proprio no**

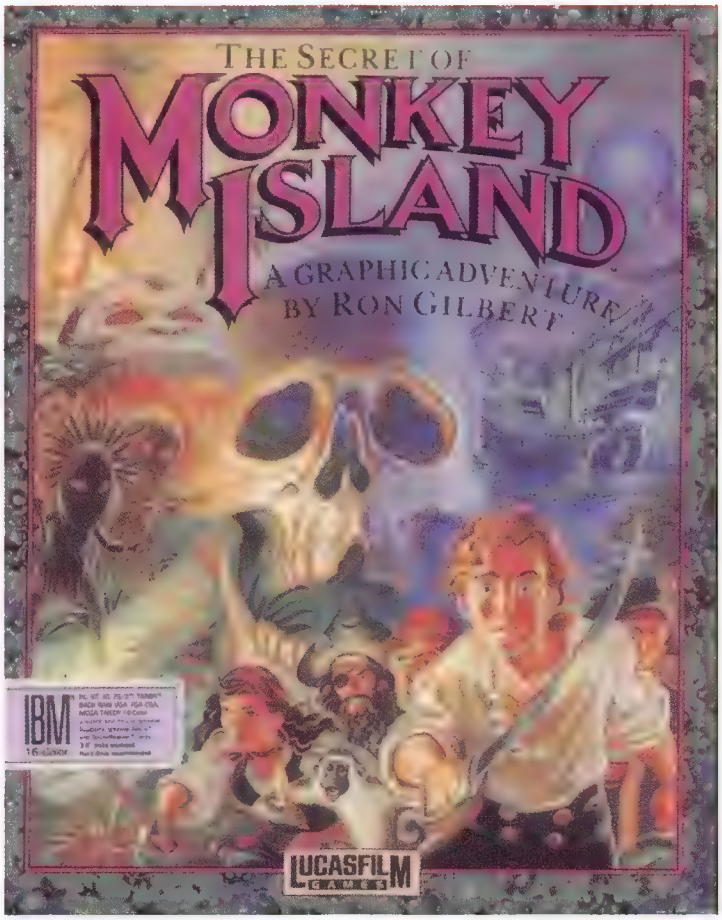
Avanti così, sempre più presi non da ciò che è ma da ciò che sarà tra poco, buttando l'occhio ancora più in là nel futuro, al sequel del sequel non ancora uscito. Il successo degli anni 2000, aspettando il domani. Salvo poi ritrovare una dimensione temporale umana e reale, buttarci sul retrogaming, giocare a titoli di venti anni prima, sorprenderci a dire che, sì, quelli erano capolavori, però l'ultimo *Final Fantasy* è iper spettacolare. E ancora, falsamente come false sono le tette delle dive di Hollywood, basta con i capolavori decretati prima delle uscite come *Assassin's Creed*. La realtà è che il vero capolavoro supera il tempo, esattamente come accade nel cinema o nella letteratura. Basta con

# Prossima fermata: Colonia

l'omologazione del software: che tristezza le console che inseguono il PC. Che livellamento, che uniformità di titoli: dove sono finiti i tempi in cui le software house rispondevano a un capolavoro con un altro capolavoro diverso?!? Se le cose vanno male, spariamo sulle riviste del settore e sui redattori, miopi e conformisti. Ormai dilagano su internet fanzine videoludiche improvvisate e spazi di informazione dissacranti al limite della corrosione. I novelli neo-recensori digitali non esitano a sminuire questa o quella rivista con frasi altisonanti dall'alto della loro esperienza (ma quale? Un master in giornalismo?!?) *[magari. Sei già molto ottimista. NdMetalmark]* e non esitano a demolire i prodotti che non ritengono validi con sofisticate parafrasi del tipo: "Il gioco fa ca**re". Svincolato dai compromessi che imbrigliano in modo più o meno palese le testate cartacee inserite nel mercato editoriale, l'underground digitale cresce a ritmi rapidi favorito dalla relativa economicità della tecnologia necessaria per diffondere il nuovo verbo... Summae Theologiae multimediale di teenager aspiranti "gieffini" che si siliconano il cervello di boiate come Amici. Certo, alcune applicazioni della Rete sono interessanti, divertenti e utili per lavorare, ma tutta questa enorme, vuota massa parolaia che si abbatte sul povero lettore di quotidiani e riviste come la vostra mi ha letteralmente fracassato gli zebedei.

**Guglielmo Viotto**

*L'underground e la scena indie esistono veramente e, molto spesso, producono grandi opere d'arte e strepitosi concentrati di divertimento e gameplay. E la scena indipendente, complici nuove piattaforme videoludiche più democratiche dei terreni di caccia aristocratici del Ninmicson (il conglomerato/cartello Nintendo - Microsoft - Sony), riesce ancora (anzi: per certi versi, oggi più che mai) a generare grandi contenuti a costi irrisori o nulli. Giochi fatti da una, due o tre persone esistono ancora, e spesso stupiscono, credetemi. Certo, esistono anche l'underground spazzatura e quello placcato d'oro o esibizionista (e tu fai bene a dirlo), ma l'importante è non fare di tutt'erba un fascio.*




**Questo è davvero l'Anno della Scimmia. Non solo *Monkey Island* torna in un nuovo titolo a episodi e in un remake, ma Noah Falstein, uno dei creatori originali, sarà in Italia, a Napoli, per il GAMECON del 18-20 settembre**

## STRANGER WITH A STRANGE IDEA

Ciao Marchinho, lo *special one* del mondo videoludico, come ti butta? Ho notato con molto piacere che la mia prima missiva non è finita missing in action ma è stata pubblicata, quindi tento di impiastricciare con altri pensieri messi lì a caso pure la posta di questo numero! Ripensando al capolavoro Bethesda, quel *Fallout 3* dove ho speso 89 ore di vita raggiungendo il più basso livello di karma, mi son posto questo filosofeggiante pensiero: come dev'essere il finale di un gioco? A cosa serve un videogame? È arte o no? Partendo dai nostri esordi, dove i videogiochi erano fatti di pochi Kilobyte, i finali ci mostravano la sconfitta del cattivo lasciandoci il dubbio se la principessa appena salvata sarebbe stata con noi oppure colta da sindrome del prigioniero avrebbe offerto le proprie grazie all'ex invincibile boss. Queste prime capatine rendevano il videogame da giocare e rigiocare (anche per i pochi soldi delle paghette, troppo pochi per permetterci di farci la collezione da mostrare alla bella della classe o alla prof. di Inglese, per i più smaliziati).

Gonfiando i muscoli, le successive generazioni offrirono finali sempre più sbalorditivi ai nostri occhi così, dopo lunghe sessioni, rimanevamo di pietra di fronte alla computer grafica e agli immancabili FMV (ma chi è Lara di fronte all'attrice che interpretava Jill nel primo *Resident Evil*?).

Questa seconda parte puntava più allo spettacolo assecondando un'idea di consumismo a scapito della rigiocabilità (e delle nostre tasche). Oggi, invece, i boss sembrano andati in pensione, presi come sono tra tasse e affitto per mantenere i loro antri sotto la giusta luce per incutere timore, ossessionati dal 'bello e impossibile' propinatoci dalle pubblicità e dal dramma-reality. E pure la moda dei finali 'vedo-non vedo' che, sinceramente, fa ribrezzo e rende meno peccatore il pirata sembra messa lì per il casual gamer. Alcuni esempi. Termino *Still Life* con la sincera curiosità di conoscere il killer e... neanche si vede se è maschio o femmina! Termino *God of War II* e mi spiaccicano bellamente un bel 'continua'! Be', ora dimmi tu se il finale di *Fallout 3* ripaga gli sforzi: approssimato, lascia l'utente a domandarsi tante cose sul protagonista... poi ho visto la luce!!!

*Fallout 3* non è il gioco da terminare stupefatti, ma il gioco *da giocare*. Non dà fretta nel portarlo a termine, anzi, spesso m'ipnotizzava facendomi pronunciare la fatidica frase: "Solo altri cinque minuti"... È un ritorno alle origini, qualcosa che non provavo dai tempi di *Sonic* (testimonial del doping, pieno di aghi e di corse impossibili), qualcosa che mi faceva apparire meno 'poligonale' e più in carne e ossa il mad-maxiano bandito o il super mutante. Quale piacere trattare i PnG come mi pare, far saltare Megaton per poi trovarmi una sola superstite tramutata in Ghoul... mi son sentito una sorta di John di Per un Pugno di Dollari nell'accettare il contratto dei mercenari e dei giustizieri contemporaneamente. E quindi? E quindi, alla fine della fiera, il videogame secondo me va diviso in due categorie:

1) Videogame ad effetto tipo *Devil May Cry*, *Silent Hill*, *Manhunt* e *Final Fantasy*, dove sai che vivi arte giusto perché ti stupirà. Questa è arte!

2) Videogame 'a simbiosi' tipo *Fallout*, *LocoRoco*, *Dead Rising* e *Super Mario*, dove lo stupore lascia spazio al piacere di affondare le mani su un 'abito' da terminare, certo, ma che puoi ricucire come ti pare... questa non è arte ma, proprio per questo, se la tira meno del primo.

**"Il Wii non è una console potente. Persino un iPhone è molto più potente del Wii". A dirlo è stato un programmatore di Telltale Games, proprio il team responsabile di *Monkey Island* su WiiWare**

**Revelations**

tuttoquellocheavrestesemprevolutosentiremachenessunohamaiosatodirvineppurevostropadrequandovihafattoquellimbarazzantediscorsosulleapi

**Il Wii è una figata ma un Wii in HD, ora come ora, ci vorrebbe proprio**

Un saluto e un *hasta la victoria* perché ormai noi 'hard conscious gamer', come i mutanti di Xavier, siamo sempre di più e sempre più decisi a rimanere.

**Straniero777**

*Sono 777 volte contrario all'idea che Devil May Cry sia arte e Fallout no. Contrario? Macché, è troppo poco. Diciamo che è come se il braccio di Liquid impiantato su Ocelot mi afferrasse le viscere e le contorcesse con vigoroso sadismo. No, dai, veramente, parliamone. Concordo con la tua esaltazione nel parlare del terzo capitolo della mitica saga postatomica (**Game Pro**, nella persona di Vincenzo Lettera, al gioco in questione diede un sonoro 10, voto che tuttora confermo e sottoscrivo) e in un certo senso posso anche concordare sul concetto di videogioco simbiotico. Ma allora come non arrivare all'Arte? Anzi, proprio i discorsi fatti dovrebbero portarci all'Arte, un'arte che non è ovviamente contemplativa ma partecipativa... dannazione: 'interattiva'. Pensaci, Straniero. Ci si rivede al **Borderline Cafè**.*

## MEGACRITIC

Ciao Marco, eccomi qua, per la prima volta dopo l'ennesima rinascita di quest'Araba Fenice che non ne vuol sapere di passare a miglior vita (... e per fortuna). Che cosa mi porta a scriverti dopo tanto silenzio e per la prima volta da quando è nata **Game Pro**? Sinceramente... volevo farlo ben prima... e sono onesto, per criticare una tua posizione, che personalmente non condivido, ma oggi non sono qui a rompere per parlare di questo. Tornerò a tormentare i tuoi sonni presto, promesso, ma per ora ti lascio nel mistero... anzi no... ti do un indizio neanche tanto piccolo... *Alone in the Dark*... a buon intenditor, poche parole *[non mi sembra niente di nuovo, di quel gioco abbiamo parlato ampiamente proprio sulle pagine della posta. NdMetalmark]*.

E ora veniamo al motivo per cui ho preso tastiera e mouse e mi sono messo a scriverti: la mia opinione sulla 'nuova' veste della rivista. Detto che questo può essere solo un giudizio parziale, perché, come avete ben detto, la trasformazione è ben lungi dall'essere completa, per ora il mio non può che essere un giudizio fortemente negativo. Perché? Be', per prima cosa la cosiddetta rivoluzione, principalmente, ha interessato formato e carta della rivista, portandola a un formato simil PSM molto infelice, che accosta la rivista a un pubblico che definire infantile è poco. Ben più grave è la reale perdita di qualità della rivista, che mi si è sfaldata tra le mani perdendo pagine da tutte le parti. Spero sia stato solo un incidente di percorso e presto spero di essere smentito dai fatti; me lo auguro, perché comunque la vostra rimane la migliore rivista di settore.

Ma ora veniamo alle altre dolenti note, cioè i contenuti.

In cosa avreste operato questa rivoluzione silenziosa ancora non mi è chiaro: il 90% di quello che c'era prima, c'è ancora oggi, e questo non è un male... la rivista, tranne per qualche aggiustamento, andava benissimo.

Detto questo, vorrei dire la mia sulle cose che ritengo interessanti e quelle che invece non apprezzo. Grafica, struttura portante e rubrica della posta, a mio avviso, sono elementi quasi perfetti. Quello che non trovo sensato è ostinarsi a mettere 2-3 preview o review del mondo PC in una rivista chiaramente orientata al mondo console... *[questo lo dici tu, ma non è vero. NdMetalmark]* io non gioco PC, ma se lo facessi acquisterei altro, non certo **Game Pro**: mi pare un contentino o il voler dare una botta alla botte e una al cerchio. Stesso discorso per le console portatili: o gli si concede più spazio e approfondimento o le si elimina, perché così è ridicolo. Trovo anche totalmente inutili le preview che spesso fate... pagine e pagine di parole vuote e anche pallosissime da leggere. Semplici press release fornite dai responsabili di marketing, infarcite da qualche bella foto *[ti sbagli di grosso, fidati. NdMetalmark]*. Articoli del genere dovrebbero parlare del gioco provato sul campo, riportando le prime impressioni, quello che all'apparenza piace e non piace, dove il gioco dimostra le sue forze e le sue debolezze, commenti degli sviluppatori con problematiche e speranze e quant'altro. Invece leggo una marea di: "Dovrebbe essere, dicono che sarà, secondo loro raggiungerà vette mai viste, speriamo che in questa nuovo episodio ci sarà questo e ci sarà quello ecc. " Ma stiamo scherzando? Io, se fossi un giornalista, mi vergognerei nel far leggere ai miei genitori certe cose, figuriamoci a un pubblico pagante. Ben vengano, perché interessantissimi, i colloqui/intervista con gli esponenti del settore. Mi piacerebbe poi un numero maggiore di review dei giochi. [...] Scusami per questa lunghissima lettera, ho voluto dire la mia, non per essere pubblicato, ma per dare l'opinione e il suggerimento di uno che vi legge da sempre e che vi reputa, nonostante tutto, di gran lunga i migliori. Buon lavoro e buone vacanze... per il resto, sai che presto mi risentirai per quella faccenda in sospeso.

Cordiali saluti,

**Emanuele "Everlast72" Sturba**

**"Fate ciò che vi pare, giocare per tutta la vita può essere meglio che avere 1. 000 ragazze, oppure no, ciò che conta è che siate felici di fare ciò che state facendo"**

**Antonio**

*Caro Everlast, scusami se ho pesantemente tagliato la tua lettera ma era davvero troppo lunga. Non temere, comunque, le critiche restano molto evidenti. Le critiche... già. Sono sempre gradite e legittime, da queste parti (specie circa la rilegatura: abbiamo avuto qualche problema che speriamo sia già risolto su questo numero), però non posso esimermi dal controbattere su un po' di questioni.*

*1) Dici che la rivista ti piace e che non è cambiato nulla, salvo poi criticare quasi tutto. O è un caso di incoerenza o sei molto confuso, non credi?*

*2) Il formato più piccolo non è associabile a un pubblico infantile, fidati. Incidentalmente, ti invito a prendere in mano PSM e leggerla. È una grande rivista che non ha nulla di infantile.*

*3) Alcune delle preview possono annoiarti (non sarà perché non sono infantili?) ma non puoi permetterti di dire che sono comunicati stampa da noi*

**Un essere umano scolpisce un drago di sabbia a Venice Beach, in California. È il Miyamoto delle sabbie. Adoro quest'uomo**

*pedissequamente ripresi perché, qui nella nostra redazione, cose di questo genere non sono mai avvenute e mai avverranno. Non ogni anteprima può essere un hands-on perché, semplicemente, esistono anche anteprime di giochi non ancora testabili. Come la mia su Max Payne 3. Ti sembrava una press release da servo del marketing? Dai, non diciamo cose ridicole, per favore. E non permettiamoci di dire a dei professionisti che dovrebbero vergognarsi, perché queste non sono più critiche legittime, ma insulti diffamatori, che su queste pagine non sono tollerati verso nessuno. È chiaro?*

## KILL, DIE, HAVE FUN

I videogiochi devono intrattenere o divertire? Entrambe le cose, ossia che intrattengano divertendo (o divertono intrattenendo), semantica a parte è importante andare a vedere il significato delle parola, mano al vocabolario quindi. Sul termine trattenere non ci sono dubbi: "Far trattenere a qualcuno il tempo in modo gradevole". Invece per divertire troviamo indicato: "Allontanare, distogliere"; e io aggiungo anche "distrarre".

Che sia semplice sollazzo o fuga da sé (andatevi a rileggere Pascal che fa sempre bene), l'attività ricreativa del videogioco diverte, e può farlo in modi molto diversi. Possiamo individuare due tipologie principali: da un lato abbiamo giochi che divertono rilassando, e qui abbiamo di tutto, passando per FPS quali *Killzone 2* o *Far Cry 2*, scorrendo titoli come *Echochrome* e *Disgaea*, ripensando al primo *Mario Bros.* e a *G-Darius* fino ad arrivare a *Wii Fit*, senza pensare erroneamente che questi giochi 'mettano in stand-by il cervello', come si usa dire; il cervello è sempre attivo (giochi di *Gundam Musou* a parte, ehm...), in questi titoli. Che sia mirare al fanta-nazistoide di turno per crivellarlo o raggiungere la posizione Yoga della mangusta, la parte cognitiva del cervello lavora a pieno ritmo a tutto vantaggio della mente e anche del corpo a fine partita. Dall'altro lato cito un solo esempio: *Metal Gear Solid 4*.

Un gioco come questo opera un divertimento emotivo, in *MGS 4* si piange, si ride, ci si pongono dei dubbi, è un'esplosione di neuroni; in altre parole, è un gioco che ti fa pensare, e il cervello (che è un muscolo) *[no, guarda che non è affatto un muscolo! ndMetalmark]* ringrazia. Ora bisogna dire due cose: uno, non bisogna pensare che il secondo genere sia meglio del primo, la critica di avere spesso una trama di serie B a giochi dove il concetto di base è sparare a mio avviso non sta in piedi, certo è importante non cadere nello scontato ma mi preoccuperei di più se fosse il prossimo *Final Fantasy* ad avere una trama scadente. Seconda cosa, bisogna ricordare che il confine tra le due tipologie è labile, un altro esempio per tutti è *BioShock*, dove, tra un ammazzamento è l'altro, ci veniva posto il dilemma morale tra salvare i piccoli contenitori di Adam a forma di bambina oppure ucciderle per impossessarsi di quest'ultimo; da notare che anche il gioco *InFamous* prevede qualcosa di simile, con un sistema chiamato karma che sblocca poteri diversi a seconda di come ci si comporta. Certo è un escamotage per allungare la durata del gioco, però fa riflettere. Ti chiede di scegliere, e se solo un attimo prima hai abbattuto con sadico piacere il palombaro da guardia non è così scontato, avendo un'alternativa, che farai lo stesso con la bambina.

In un modo o nell'altro quindi, tutti i videogiochi divertono giusto? Purtroppo no, ma non sto parlando dei videogiochi fatti male, certo sono un'occasione sprecata, ma trovo peggiori i giochi incompiuti, claudicanti direi, molto spesso, giochi su licenza. Non voglio addentrarmi troppo nella questione, non propongo soluzioni né voglio fare prediche su una questione oramai annosa, ma voglio che sia chiaro che è un problema serio che andrebbe risolto. In passato, il mercato proponeva il binomio libro-film, ora abbiamo un triunvirato libro-film-videogioco, dove la parte di Cesare non la fa certo il videogioco. Certo, un Tolkien potrà magari essere irraggiungibile, e creare un videogioco degno dei suoi libri sarebbe stato molto difficile se non impossibile, ma proprio per questo vedere come avventure e personaggi dei libri di uno dei più importanti autori del secolo passato siano stati così sviliti fa gridare allo scandalo. La magia dei suoi libri avrebbe potuto dare vita a uno dei migliori videogiochi fantasy occidentali di sempre. Roba da far comprare alla Square un milione di rotoli di carta igienica. Avrebbe meritato il meglio, invece la verità sembra essere una sola: vendere, vendere, vendere.

**Roberto Francesco Romitti**

*Partiamo dal fondo: vendere, vendere e ancora vendere. Vero, ovvio, scontato: è da sempre il mantra di ogni azienda, che cerca di piazzare a più persone possibili i propri beni o servizi per trarne un profitto. I videogiochi (che sono arte, che sono cultura, che sono intrattenimento) non sfuggono alla regola, come altrettanto imbrigliati dal diktat del Capitale sono i film (che sono arte, che sono cultura, che sono intrattenimento), i romanzi (che sono arte, che sono cultura, che sono intrattenimento), ecc. Credo che il concetto sia chiaro. Chi nega la dimensione commerciale dell'opera d'arte e quindi (reverse engineering) lo status di opera d'arte a un prodotto commerciale è un pazzo, un utopista o un ipocrita. Solo un'altra annotazione: hai ragione, preoccupiamoci della trama laddove il macrogenere ne reclami una. Super Mario Galaxy non ha una trama di spessore, ma è un videogioco di tipo non-narrativo, uno di quelli, cioè, dove il plot è un pretesto, una mera cornice. Non è un caso che Shigeru Miyamoto, che non è proprio l'ultimo arrivato, ha detto che il nuovo Galaxy ne avrà molta di meno, di trama.*

### GERMAN BLAST

*Ragazze e ragazzi, il **Borderline Café**, anche per questo mese, chiude i battenti... la Germania chiama. Il nostro ninja, Guglielmo De Gregori, è appena stato alla Games Convention Online, di cui avete letto su queste pagine, ma adesso è il turno di un grande gruppo **Game Pro** che, indomito, affronterà Colonia per battezzare la prima edizione della gamescom. Quasi fosse un segno del destino, il grande campione Ferrari Michael Schumacher è tornato in pista proprio in questi giorni. Voi credete al destino?*

È da qualche tempo che mi soffermo sempre più spesso a pensare a quanto i nomi facciano la differenza, ben più delle etichette e dei contenitori. Facciamo un esempio: *Grand Slam Tennis* di Electronic Arts, che trovate recensito su queste pagine, ha stabilito nuovi parametri per i videogiochi di tennis, dimostrando contemporaneamente che il Wii e il suo originale sistema di controllo possono essere utilizzati in modo brillante, per la piena soddisfazione di tutti i giocatori, anche i più oltranzisti. *Tiger Woods* idem. E *FIFA*? Impossibile non aver notato l'eccezionale sviluppo della popolare saga calcistica, fino a pochi anni fa relegata a sorella impresentabile del blasonato e irreprensibile *PES*. Fermiamoci a riprendere fiato e uniamo i puntini: che cosa emerge? Un uomo. Peter Moore. Non si può, a meno di mancare di onestà intellettuale, non riconoscere i risultati che l'attuale Presidente di EA Sports sta conseguendo. Deve stupire? Niente affatto, semmai dovremmo stupirci del contrario, perché Peter Moore non è un comune manager, ma un vero Mr. Palle d'Acciaio, ex Presidente di Sega of America, ex uomo forte di Xbox, uno che ha il coraggio e il potere di far sì che le cose cambino.

In tutto ciò, abbiamo giocato a un *Resident Evil 5* bellissimo a livello formale ma desolante a livello di carattere, nemmeno lontanamente accostabile al suo eclatante predecessore. Ma allora? Be', è molto semplice: Shinji Mikami non è un essere umano fungibile, uno come tanti... è un artista, un game designer fine e intelligente, un acuto osservatore. *Resident Evil 4* era avanti nello sviluppo quando Mikami lo prese in mano e disse: "No, così non va. Ripartiamo da zero". Col risultato di stravolgere per sempre l'action adventure di matrice horror e dare i natali a uno dei più grandi capolavori dell'ultimo decennio di videogiochi. Fuori l'autore, fuori l'anima. Giusto così.

*Call of Duty*, poi, fa storia a sé, in quel caso il 'problema' è il turnover degli studios di sviluppo. Giochi pari: belli. Giochi dispari: trascurabili. Se Infinity Ward crea una sua serie di culto, quella è la *sua* serie di culto, con buona pace di Treyarch (anche pubblicamente rimproverata, sulla falsariga di *non parlate di ciò che non vi compete*) ma anche di Activision. Perché il marketing non fa i giochi grandi, semmai fa grandi i numeri: importantissimo, ma è un'altra storia.

Tomonobu Itagaki, ex padre padrone del Team Ninja, un giorno, disse che non riteneva giusto che altri lavorassero a serie non proprie. Legittimo, sì, ma comunque un tradimento verso i giocatori, che comprano un *Dead or Alive* o un *Ninja Gaiden* pensando di stare prendendo un gioco di Itagaki san. Oggi il feroce ninja non è più in Tecmo, quindi lo scenario sarà proprio quello più fosco, ma già adesso mi piace pensare (e non mi nascondo a dirlo) che gli appassionati delle serie in questione saranno un po' amareggiati dai nuovi episodi. Che magari saranno belli, ma non saranno più quelli nella mente di Itagaki. Mikami, per tornare a lui, ha anche dichiarato di non aver giocato *Resident Evil 5*: "Mi avrebbe fatto soffrire", ha spiegato. "Bello o brutto che sia, non sarebbe stato il mio, quello che avevo in testa".

Questa è la vita, questo è il lavoro. "Tutto scorre", dicevano i filosofi greci. Marchi, serie, società... e con essi nomi, volti, persone, gruppi. Il fatto che però le opere siano lo specchio di chi le crea, l'espressione di tutto un bagaglio umano, mi conforta. È così per tutto. Videogiochi, riviste, software house. Se per assurdo volessimo ancora credere a una Giustizia, ecco, forse sarebbe questa l'unica possibile: ciascuno è condannato a valere ciò che è.

**Marco Accordi Rickards**

# FotoGraficART.it

Un nuovo sito per la **stampa di fotografie** con tool innovativi, applicazioni speciali e prodotti unici!

## LA TUA FOTO SU PLEXI, ALU E FOREX

L' **effetto 3D** conferisce forma ed eleganza alle tue foto.

Le stampe sono riprodotte su pannelli forex dello spessore di 5mm leggerissimo e stabile adatto per interni. Le stampe su ALU, dello spessore di 3mm, sono pannelli di pregio rivestito in alluminio, adatti sia per l'interno che esterno.

a partire da **EURO 15,92**

## SVILUPPO FOTO

a partire da **EURO 0,06**

Rivivi i tuoi momenti più belli e stampa le tue foto su FotograficArt.it

## STAMPA SU PLEXIGLASS

a partire da **EURO 27,99**

Materiali unici che rendono la tua foto ancora più bella

## STAMPA SU TELA

a partire da **EURO 27,90**

La tua foto preferita come opera d'arte.

## IL TUO FOTOLIBRO

a partire da **EURO 9,99**

Crealo con il nostro software gratuito FotograficArt
Disponibile con verniciatura UV
Da 24 a 168 pagine

**www.fotograficart.it**

L'offerta è valida dal 1/08 fino al 30/09/2009

GAME PRO N°26 - MENSILE - AGOSTO 2009 - **€ 6,00**

Sprea editori
ITALY
9 771971 950007
90026

Tariffa R.O.C. - Poste Italiane S.p.A. - Spedizione in Abb. Post. D.L. 353/2003 (conv. In L. 27.02.2004, n° 46), art.1, comma 1, DCB Milano - In caso di mancato recapito inviare al CMP di Roserio per la restituzione al mittente